PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

ARGENTINA $6.90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10

NUMERO 37

¡EL ESPECTACULAR REGRESO DE LARA CROFT!

TOMB RAIDER

THE ANGEL OF DARKNESS

ADEMAS:

- WIPEOUT FUSION
- DROPSHIP
- STAR WARS: RACER REVENGE
- DIGIMON: RUMBLE ARENA
- GUN SURVIVOR 2: CODE VERONICA
- SPACE CHANNEL 5 2
- SHADOW MAN 2ECOND COMING
- Y LA ENTREGA DE PREMIOS A LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO

¡CON LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS Y TRUCOS!

STATE OF EMERGENCY

VIRTUA FIGHTER 4

MAXIMO

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00037

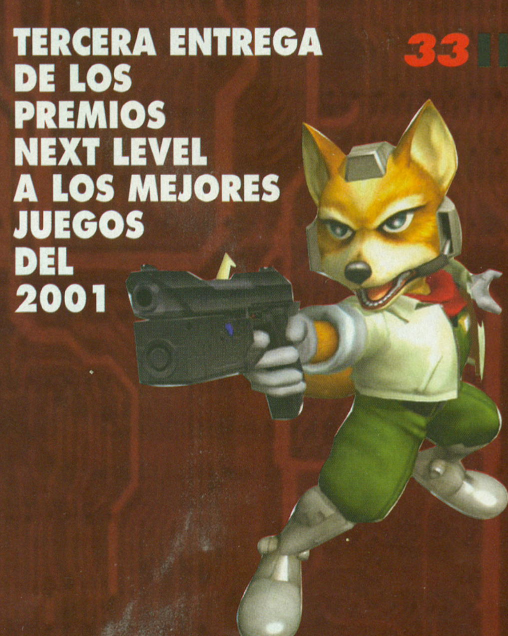
■ TE MOSTRAMOS LAS ULTIMAS FOTOS Y UNA NOTA EXCLUSIVA DE TEKKEN 4 ■

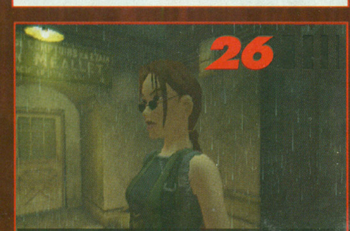


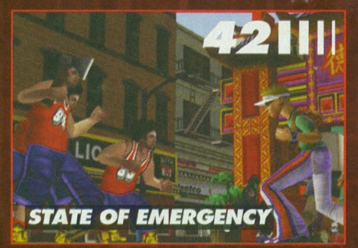
PLAYSTATION
GAMECUBE
PLAYSTATION 2
GAMEBOY
XBOX
DREAMCAST
TODAS LAS CONSOLAS Y TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA!
NINTENDO 64
LOS ULTIMOS JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
LAS MEJORES NOVEDADES!
IMPORTADOR DIRECTO
TEL / FAX: 011-4867-4277 SERVICIO GRATUITO DE ENTRE

TERCERA ENTREGA DE LOS PREMIOS NEXT LEVEL A LOS MEJORES JUEGOS DEL 2001

33




26
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS


42
STATE OF EMERGENCY


50
MS GUNDAM ZEONIC FRONT

Y TAMBIEN





STAFF

DIRECTOR
Osvaldo Cellucci

EDITOR EN JEFE
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Bembihy Videla

REDACCION
Chocobo Winograd
Maximiliano Peñalver
Patricio Land

COLABORADORES
Cesar Pereyra
Marcelo Peñalver

DIRECCION DE ARTE y DIAGRAMACION
Daniel Herbón
Patricio Land
Santiago Bembihy Videla

CORRECCION
Sebastián Riveros

PRODUCCION PUBLICITARIA
Antonio Giménez
antoniogl@ciudad.com.ar

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
ventasnl@ciudad.com.ar

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es publicada en Argentina por Editorial Powerplay. Cartas, dibujos y sugerencias a Tucuman 2242 Piso 9 "D" Capital Federal, Buenos Aires. Tel: 4954-0285.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Abril de 2002

EDITORIAL



¡Que meses Dios mío! Cuando uno piensa que ya paso lo peor... ¡Zas! Te embocan de nuevo. Es verdad que en este país ya estamos acostumbrados a este tipo de cosas - una absoluta equivocación por parte nuestra, obviamente - pero ya las cosas se fueron de mambo mal y el control se perdió por completo.

Desocupación, desastre, caos, estampida de precios, te enteras todos los días que un amigo tuyo perdió el laburo, la gente con cara de toor todo el día y uno tiene que hablar de juegos... hoy por hoy les aseguro que es muy difícil.

Las empresas "Argentinas" dolarizaron el papel "nacional" por lo que la subida de precios fue inevitable y hacer la revista, casi imposible. Hoy por hoy la pudimos hacer en este papel, pero el numero que viene realmente no lo sabemos. Tuvimos que subir el precio y ni siquiera se acerca a lo que tendríamos que haberlo subido por la subida del costo (recuerden que nosotros ni lo aumentamos cuando las revistas comenzaron con el tema del IVA) y la especulación es Reina por todas partes. Al igual que todos, no te-nemos bien en claro que va a pasar de acá a mañana, pero que no les quepa la duda que como sea, vamos a seguir saliendo, y una vez por mes, como lo hacíamos siempre. Esperamos que nos entiendan y nos acompañen en esta etapa muy difícil hasta que, con un poco de suerte, se normalice todo, por el bien de todos.

Gracias a la gente que nos ayudo a seguir en la lucha: Gaby, Santiago Jr., Pato Land, Daniel y Cesar Herbón (los hermanos macana) y sobre todo a Osvaldo Cellucci (el Legendario Caballero Jedi del Lado Oscuro) y a decenas de personas más, imposibles de nombrar en tan poco espacio. Sin ellos hoy no estaríamos acá de vuelta.

Pero sin dudas es por ustedes, nuestros lectores, que decidimos pasar por toda esta tormenta. Para por fin poder reencontrarnos y seguir hablando de lo que nos gusta. En este numero van a tener una bocha de información actualizada, tener que explicar todo este desastre no dejo lugar para las novedades pero como verán la revista viene con bocha de info. Un consejo. Aunque muchos la perdieron, nosotros la seguimos teniendo. Se llama esperanza y estamos seguros en que se puede salir adelante si el objetivo es claro y juntos, hermanados, lo vamos a lograr.

Maximiliano Peñalver

Readers corner

El infaltable correo de lectores

SANTIAGO 'OSO' VIDELA



Realmente, desde que tengo memoria no recuerdo haber pasado por etapas y situaciones tan jodidas y extrañas como las que nos tocaron vivir en estos últimos meses, pero en medio de un país que cada día se parece más a un videojuego en donde el bonus se lo llevan los de arriba (como siempre) es bueno volver a estar en marcha.

Y si se trata de ejemplos de realidad superando a la ficción, casualmente este mes nos sorprendimos con la aparición de un juego que en muchas partes del mundo llama la atención por su dinámica tan peculiar, pero que aquí hasta parece calcado de la realidad.

Obviamente me estoy refiriendo a State of Emergency, uno de los espectaculares fichines con el que nos hemos estado castigando últimamente en el que el despelote social, los saqueos y todo el descontrol imaginable es tan común como lo que vemos en las calles todos los días... cosa de locos ¿no?

Pero a pesar de todo, este y muchos otros titulines que les vamos a mostrar este mes nos anuncian que este será un muy buen año para las consolas... y esperemos que para todo lo demás también, así que ahora los dejo, hasta la próxima. Con la esperanza de que todo mejore de una buena vez...

Ariel Mayer

Salud Hermandad Nextleveliana:

No les voy a preguntar ¿cómo les baila?, por que salvo que se hayan mudado a Miami...

Les debe estar yendo igual que a todos los que nos quedamos en este bendito país llamado Argentina, tengo tanta bronca, tristeza, y un instinto asesino que se estan gestando dentro de mí que no sé como va a terminar todo esto. Sinceramente no puedo creer todo lo que pasó desde el 3 de Diciembre hasta hoy, tengo los brazos llenos de moretones de tanto pellizcarme para ver si esto es una pesadilla pero no, es la cruel realidad, de la noche a la mañana volvimos a ser pobres como en el 89!!!, solo que en aquella ocasión la situación era mejor por que había pleno empleo, y las empresas estaban al 100% de su capacidad. Lo que más me duele es que ahora ya no puedo disponer de mis ingresos como se me cantaba, me quiero matar!!!, hasta hace 2 meses atrás me podia dar el... ¿lujo? de comprarme 2 juegos originales de PS2 por mes si quería, ahora me tengo que conformar con las copias truchas de PSOne, por que pagar $260 por un Final Fantasy X, es un AFANO TOTAL!!! (ojo que no estoy avalando la piratería, es más mi PS2 la tengo original de fábrica y ni pienso conseguir 1 solo juego trucho para la misma), y así todo lo demas, la Play 2 ahora vale como $1600, a cuanto esta el dolar a $4???, loco a quien corres-ponda ponganse 2 pilas y 1/2 por que si el país ya estaba fundido ahora estamos RECONTRAREMILFUNDIDOS!!!

Y si... la situacion es caotica. Si queres sacarte un poco la bronca (aunque te va a costar como $260, y no te la agarres con nosotros...) te recomendamos el State of Emergency, un juego de PS2 que parece que estuviera hecho directamente para entrenar a los argentinos. Es nada más ni nada menos que ¡UN ARCADE QUE SIMULA SAQUEOS Y MANIFESTACIONES! En el podes darle la masa a todos sin que los gases lacrimogenos te hagan llorar o que las macanas te saquen moretones. Podes volar Shoppings por los aires, aunque eso si, no vas a encontrar Patacones. Viniendo de los mismos creadores de Grand Theft Auto III sabes de lo que te estamos hablando.

Tampoco vas a arreglar ni tus problemas ni los del pais, pero es buenisimo para descargar esa bronca, tristeza y todo lo demas que se habra agregado al día de hoy en tus sentimientos, los cuales compartimos.

Les cuento un poco de mi, soy su lector número 12, Ariel Mayer es mi nombre y vivo en Floresta, Capital Federal. No saben el bajón que fue ir todas las veces que podía al puesto de diarios y preguntar: "Ya salió la Next Leveeeeelllllll???", me imaginaba que se iba a retrasar un poco pero luego de ver que se terminaba el mes y no aparecian llegue a pensar lo peor "otra empresa Argentina que se fundió...", menos mal que salieron a flote finalmente, por que no saben como los necesitaba, más que un vaso de agua en el desierto, son una luz en medio de las tinieblas para mí.

Bueno como muchos sabran o por lo menos los que no se enteran ahora, el papel con el que se imprime Next Level -y todas las revistas- es importado. Tambien la tinta y varios de los insumos de la Pre-Prensa. Como diria Homero: ¡DOH! Y si, en este bendito pais no se fabrica papel como la gente, es más, casi tuvimos que imprimir en papel obra para poder salir, aunque ahora tambien el papel nacional esta dolarizado y se fue a las nubes. Todo esto da como resultado que no sepamos muy bien como vamos a seguir cada mes, y que hacer la revista sea como jugar a una especie de ruleta rusa de papel pero obviamente que si estan leyendo esto es que seguimos... así que ¿vamos Argentina todavia? 8)

Muy bueno el informe de la guerra de las consolas, aunque dada las circunstancias actuales para mi fue la guerra mas corta de la historia, la mejor consola es la única que podés tener, en mi caso la PS2, que afortunadamente pude comprar el año pasado, cuando me acuerdo cuanto la garpé me dan ganas de llorar, como voy a extrañar el 1 a 1 con el maldito dolar, 11 años de convertibilidad no se olvidan de la noche a la mañana, ahora hay que empezar todo desde cero y ver como se arregla ésto si es que se arregla. Les cuento que trabajo en una pinturería por Mataderos y los precios en general se fueron al carajo, es una locura no se puede trabajar así, creo que ni falta hace que aclare que si las ventas ya venían mal desde el año pasado, ahora va a ser un milagro si no nos comen los piojos a TODOS, ahora es cuando podemos apreciar todo el daño que le hizo a la extinta industria nacional el bendito 1 a 1, si total era mas barato traerlo de afuera que fabricarlo acá, ¿Para que se iban a molestar en crear fabricas, y dar trabajo a la gente?, ¿En que estabamos pensando mientras todo se iba al carajo delante de nuestras narices?, supongo que tienen razón cuando dicen que tenemos lo que nos merecemos... ¿Algun día vamos a aprender?, ¿Vamos a dejar de ser un país bananero?, que Dios nos ayude a todos si este "gobierno" fracasa, por que despues de ésto no queda nada mas que la anarquía y la guerra civil. Que loco, mi abuelo se tuvo que "escapar" de España cuando tenía mi edad, por culpa de la miseria y la guerra civil que se estaba gestando, y vino a parar acá, hoy si no tengo que hacer el camino inverso va a pasar raspando... en fin así estan las cosas, dicen que la esperanza es lo último que se pierde, pero la verdad que hoy por hoy 10/02/2002 no veo muchas opciones.

Estas igual que todos. La indignacion y esa terrible sensacion de impotencia, es una de las peores cosas que le pueden pasar a un pueblo. Sobre lo de "tener lo que merecemos" es una frase hecha que suena bien, pero en realidad, nosotros elegimos lo que nos parece mejor -por lo visto, vivimos pifiandole y pifiandole como la miercoles- pero tambien me parece que los que se mandan las macanas, tienen que ser juzgados por sus actos. La traicion a la patria es algo comun entre esta gente a la que ni siquiera podemos llamar politicos, porque de eso no tienen nada a ninguna escala. De ahora en más voy a tratar de no profundizar en este tema, pero es que estamos todos en la misma, Next Level y sus lectores, y es que pese a que somos una revista de "entretenimiento" es jodido e

indebido hacer la vista gorda ante tremendos despelotes e injusticias.

Bueno basta de amargarles la tarde leyendo estas lineas, y pasemos a lo nuestro que son los videojuegos, que para eso esta el correo.

¡SIIIIIIIIIIIIIII!

Como les dije tengo la PS2 y tengo 3 de los mejores juegos de la misma "Devil May Cry", "Silent Hill 2", y "Metal Gear Solid 2", y estoy buscando algun juego bien pero bien groso que valga los $260 que sale hoy por hoy un original, ¿Que me recominendan gente? "GTA3", "Final Fantasy X" o el "Frogger The Great Quest"? (es chiste, es chiste), necesito un juego que sea la maza y me dure lo más posible.

Sin dudas el GTA3, un juego unico y que roza la perfeccion como ninguno. Pero si te gustan los RPG y sos un incondicional de FFX, es tambien una apuesta segura. O sea cualquiera de los 2 te va a dar como minimo 50 horas de juego, aunque el GTA3 practicamente lo podes jugar al infinito porque solo haciendo desastres sin sentido te podes pasar 5 horas sin darte cuenta. Si. Es asi de bueno.

Pueden hacer un review de la serie "Arc The Lad" por que me lo quiero conseguir original si es posible y no me quiero clavar, ya que pinta muy bueno aunque bastante escurridizo por estas pampas.

Mira el juego esta por salir, se llama Arc The Lad: Collection y va a incluir los tres capitulos de la saga en un pack que parece muy interesante. Sale a la venta en inglés el 28 de Marzo asi que el Final Test no va a estar en este número, seguro que lo encontrás en el que viene. Y el juego original, lo podés encargar en CD Market que te lo traen.

Muy buena la tapa del número 36, dibuja bien el pibe, y es un toque bastante original para la revista, espero haya más números así. No solo por la tapa sino por lo completo y bien cargado de info y notas de los mejores juegos del momento, y que aunque la revista se vaya a $10 (toquemos madera para que no ocurra =), la voy a seguir comprando, me pueden sacar muchas cosas pero la Next Level no se toca!!!

Le mandamos las felicitaciones a Saksida y sobre lo del precio, si estan leyendo esto, ya lo sabran...

Pueden hacer alguna nota sobre la compañia japonesa "Atlus" creadora de, a mi humilde entender, una de las mejores sagas de RPG´s de PSOne, estoy hablando de la saga Persona, ya que me gustaría saber algo mas de esta empresa, así como tambien de Enix, con el impresionante Valkiria Profile, es solo una idea que me gustaría poder leer en mi revista preferida.

Es posible que comenzemos con informes especiales sobre compañias, sobre todo con respecto de lo que andan haciendo en este momento, su futuro y, por supuesto, sus éxitos del pasado.

Bueno nada mas por hoy, saludos a todos los que bancan LA revista mas grosa de consolas del país, y por lo que se puede leer en la tapa, de latinoamerica tambien, vamos Next Level todavía!!!

Arielmay@softhome.net

Javier Travi

¡Hola a todo el staff de Next Level!

Soy Javier Travi y los queria felicitar por la revista que hacen. Les cuento que leí la nota de la guerra de las consolas II y ya opté por una: la gran Playstation 2 (Sony kick ass). En general la elegí por los juegos, los graficos de la consola y porque está más barata

que las demás. El problema ahora es juntar la guita para esto (mis viejos no me la compran ni locos). ¿Pueden decirme como? Con 11 años no puedo trabajar. Bueno, chau.

PD: Por favor publiquen mi E-mail.

Me alegro que te haya gustado la nota -y sobre todo que te haya sido de utilidad a la hora de decidirte por una consola- ya que me pase gran parte de las fiestas testeando estos tres fierros y mi hijo y mi esposa no estaban del todo felices de que "Papi se la pase jugando". Por lo menos valio la pena tanto esfuerzo... 8)

En este momento no te preocupes por los problemas monetarios, ya que no hace falta tener 11 años para tenerlos, hoy por hoy, desgraciadamente muchisima gente muuuuucho más grande que vos los tenemos a todo nivel. Ahora respecto a como hacer... o bien o haces una colecta familiar, o les "pedis" a tus papis, abuelos y/o amigos que para tu cumple te "donen" un dinero en vez de regalos que no vas a usar en tu vida y capaz que asi de a poquito te vas haciendo con el fangote que sale hoy por hoy cualquier consola de última generación. Eso si, aclará que si te quieren mucho, que sean generosos en su "donación" porque sino...

Christian Pizzio

Estoy harto, me siento impotente y frustrado al mismo tiempo. Todos estos años trabajando lealmente en Umbrella no han servido de nada. Yo esperaba revelar la verdad unos cuantos meses atras, pero al ver que mi colega y amigo fue asesinado al publicar lo que sabía, habia preferido callarme, pero después de lo que me han hecho he decidido finalmente decir toda la verdad.

Antes que nada, para proteger a amigos y a mi familia, no voy a revelar mi verdadera identidad, llamenme Sniper Wolf. Actualmente me encuentro en territorio argentino, la Base Marambio, Antartida Argentina, soy uno de los principales desarrolladores del T y G Virus (lamentablemente). Umbrella ha logrado fusionar estos dos virus para lograr el C-Virus (Control Virus). Este permite controlar a cualquier ser infectado por el mismo mediante una frecuencia de radio. Por primera vez los planes de esta compañía han triunfado. Estos virus han sido probados en políticos argentinos con rotundo éxito. Lo que hacen estos "animalitos" es transferir todos los pesos y dolares de los "corralitos" a Umbrella (o mejor dicho, Capcom) y devolverle al pueblo argentino papeles sin valor denominados patacones y lecops. La Argentina solo es el primer escalón, intentan dominar al mundo, pero por primera vez voy a hacer lo correcto y destruir al único ser que conoce la formula del C-virus..., yo. Solo espero que el pueblo argentino sepa disculparme. Nos vemos en otra vida.

Sniper Wolf

¿Que les parecio mi historia? Fue la única forma que se me ocurrió para explicar lo inexplicable, la situacion actual en la Argentina. Bue, no los jodo más, chau.

En primer lugar tu historia nos pareció poco creible. Pero pensándolo un poco mejor ¿hay alguna explicación para tanta pelotudez por parte de los gobernantes?

Segundo, nos decepcionaste... ¿Patacones? Nosotros nos creíamos que era la plata del estanciero!!! Ufa ¿Sirven para algo más que para jugar? ¿O es que estan jugando con nosotros?

Tercero, te vamos a mandar unas clases de espía por correo Sniper Wolf o mejor dicho: Christian Pizzio. Si vas a mandar una confesión como la de arriba, no la mandés con tu e-mail personal. Además, nosotros ¿como te pensas que pudimos sacar la revista con la crisis? ¡Umbrella esta bajo nuestro control, NOSOTROS SOMOS UMBRELLA! Respecto a tu amiguito, jodio donde no debía y tendra que pagar las consecuencias. Con el Lado Oscuro no se jode...

'Muy bueno el informe de la guerra de las consolas, aunque dadas las circunstancias actuales para mi fue la guerra mas corta de la historia, la mejor consola es la única que podés tener, en mi caso la PS2, que afortunadamente pude comprar el año pasado, cuando me acuerdo cuanto la garpé me dan ganas de llorar, como voy a extrañar el 1 a 1 con el maldito dólar, 11 años de convertibilidad no se olvidan de la noche a la mañana...'

Muahaha bueno, nos dejamos llevar un poco nosotros también y la verdad que tenes razón Wolf, si no nos tomamos las cosas con un poco de humor, con esta situacion estamos fritos. Gracias por tu carta, por hacernos reir, por estar ahí y por leernos.

Ernestou

En el informe "La Guerra de las Consolas" afirmaron que lo importante para decidir qué consola es mejor, son los juegos. Permitanme deciros que estan equivocados. Hay muchas cosas mas, por ejemplo, la "personalidad". Si sale una consola con forma de sorete por mas que tenga los mejores juegos, den por seguro que no me la compro.

Mira, si los juegos estan buenos con una telita o un pañuelo grande a la consola la tapas y listo...

Igual hay gente a la que le gusta el estilo el Oso tiene un Mr. Hankey: el sorete de Navidad de la serie South Park, que le regalo su mejor amigo, duro y paradito en pleno escritorio... (ju ju ju ¡que viooleeento! - Pato)

En "Retrogames" un tal Bruno Vri Valenti dice que el Star Fox 64 "apestó", y agregó: "un juego sin ganas". Siento deseos de hacer a un lado mi caballerosidad e incurrir en el uso del vituperio. Star Fox 64 fue uno de los juegos que me terminaron de convencer, en aquel entonces, para comprar un Nintendo 64.

Por último: no conviertan Next Level en una guía de PS2. Y a la gente le digo que no se ensarte, que analice lo que es Microsoft y piense bien que

MY PICTURES OF YOU



Tal vez algunos de ustedes al ver esta foto se manden un flashback de aquellos y tal vez otros nisiquiera entiendan de que se trata. En realidad la foto de arriba corresponde a una vieja publicidad (de 1990) con la que se anunciaba uno de los más espectaculares juegos de la época, el "Barbarian II". Por aquel entonces este anuncio ifue casi prohibido por la gorda con peluca que la va de amazona al considerársela demasiado zarpada para la época. ¿A que era de terror? ¿Y el Barbarian onda Malibú? ¡Impresionante! ¡Hasta se parecen a los hermanos Suller!

'Con respecto a errar los golpes, podemos hacer toda la matemática que quieras: quién tiene más puntos de habilidad, velocidad, etc. pero (espero que esto no te parezca una ironía mediocre) ni Bruce Lee se queda totalmente inmóvil hasta unos instantes antes de que le peguen, ni mientras "descansa". Sin embargo, los juegos se conforman con poner cartelitos de "Miss" (¡incluso después de que te tiraron un Supernova!) y dejar parados a los personajes en un solo lugar.'

máquina comprar.

Salvando un par de detalles, la revista es muy buena y me parece bien que opinen y que no sea solamente informativa. ¡Sigan así!

Y asi es señor, no solo informamos, opinamos. Y eso genera -siempre- polémicas. No solo entre los lectores, sino que entre nosotros mismos. Obviamente hubo gente a la que el Star Fox 64 le gustó, aunque a algunos no tanto como el de la Super Nintendo. Y a algunos seguramente les habra gustado más, pero como dijiste, son meras opi-niones.

Next Level es una revista de actualidad y dentro de todo tratamos de evolucionar (miren sino el rediseño que se mandaron en este numero Pato y el Oso, me parece que vamos a poner un zoológico aca...) sino que tratamos de adaptarnos al mercado argentino. Por ejemplo es obvio que desde la devaluacion del Dólar va a costar muchisimos más -el doble o el triple- comprarse cualquier cosa. Y sabemos que ahora más que nunca equipos nuevos que no tuvieron la chance de ubicarse en nuestro mercado como la Xbox o la Gamecube se les va a hacer dificil, por más buenos que sean. Nosotros particularmente estamos recopados con la Xbox y unos juegos que salieron realmente grandiosos, y ahora tambien estan apareciendo cosas grosas para Gamecube pero hay que reconocer que la base de usuarios de PS2 ya es bastante grande en el pais, y por ahora mientras persista esta situación económica maldita, va a costar mucho que alguna la desplace.

Obviamente vamos a seguir revisando juegos de PSOne -que es la máquina que mayor cantidad de usuarios posee la Argentina- aunque quedan muy pero muy pocos juegos por salir. Por ejemplo, en el proximo número vamos a inaugurar una sección donde destacamos clasicos de PSOne para aquellos que se la hayan comprado hace poco y se hayan perdido alguna de las joyitas que esta maquina tiene para ofrecer en su vasto archivo.

Patricio Cavalieri

¡Having a Good Time People!

¿Como va gente? ¿Pasando un buen rato? ¡Espero que si! Esta carta esta titulada "Cagazo de Holidays" (en alucion a la revi del mes de enero). Soy Patricio Cavalieri (¿remember?) que hace tres meses que no escribo (perdonen) porque estuve estos ultimos dos meses de vacaciones y el anterior ¡estudiando para dar materias! ¡Sorry!

¿Dos meses de vacaciones? ¿Qué significaba "vacaciones"? Voy a buscar un diccionario...

Pero bueh de todas ma-neras Next Level infaltable en el veranito argentino. Y como la mayoria de los lectores, también preocupado porque no salió la revi en Enero y un cagazo de que no saliera la de Febrero. Aparte pensé que era porque no llegaba a tiempo a provincia, entonces he insultado a la municipalidad de Carilo de arriba a bajo como pocos pero bueh, ¡por suerte ya esta aqui!

No te preocupes que no fuiste el único que se preocupó, empezando por nosotros... de paso, che: Gracias a los cientos de lectores que llamaban por dia a la editorial desde que aproximadamente el 10 de Enero vieron que no aparecíamos en la calle, el teléfono sonaba más que el de la casa Rosada para recibir puteadas por el corralito... ¡Gracias a todos por la preocupacion!

Bueno, mi mail era sobre todas las cosas (y se que es chupamedias pero en fin a ustedes les gusta) decirles lo orgulloso que me hacen sentir de que sigan adelante a pesar de toda la basofia que hay por ahi con lo del corralito, el dolar libre (ahora), y la corrupcion que never end. Son un ejemplo de que hay que pelearla cuando uno hace lo que le gusta como ustedes que ¡hacen una revista increible!

Gracias. Pero con eso seria una media sola te falta la otra... y vos sabes que a nosotros nos gusta...

Listo dicho eso ahora podemos comenzar con los comentarios y dudas varias.

Primero queria saber ¿Quien fue el que redacto la seccion del Readers Corner en la revi de Febrero? Lo felicito porque fue la mejor seccion de la entrega de febrero ya que me he reido como pocas veces con la NextLevel.

Listo, la otra media ya esta satisfecha.

Tambien me gustaria que pongan en la revi, si se puede, a la persona que hace el Readers Corner cada mes ya que nunca se quien lo responde.

Ok. Este mes el "elegido" para leer y contestar sus e-mail y/o cartas fue: Maximiliano Peñalver, a sus ordenes y la de todos los lectores. Pero rotamos constantemente.

Otra cosa tambien era felicitar a Gregorio Rausch tambien de la entrega de Febrero porque su carta me parecio una de las más originales que lei en la historia de la revista y aparte ¡Me divirtio muchisimo!

Bueh no los molesto más, traten de pasar la carta, y que les puedo decir más que sigan asi que ¡lo hacen excelente!

Ah una cosita más y esta va para todos los lectores en general ya que siempre los veo muy fervientes en cuanto a las peleas entre fanáticos de las diferentes compañias (Sony, Microsoft, Sega y Nintendo), se los digo yo ya que antes yo tambien defendí a SEGA en sus malos momentos pero la verdad es esta: NO se maten por una compañia creyendo que es la mejor ya que en realidad las empresas están para lucrar con nuestra devoción por ellas y lo único que buscan es que aflojemos un peso. En vez de pelearnos entre nosotros mejor que ellas se peleen por los usuarios que es lo mas lógico ya que nunca ninguna demostró respeto por los fans de alguna serie ya que sacan un juego para una consola y la continuacion para otra para tener que comprar todas las máquinas del mercado (lo que suelo hacer yo y que esta muy mal, malo nene, muy malo) asi que si pueden ser honestos con ustedes mismos y sepan que somos los peones de un gran juego de ajedrez.

Ok eso era lo ultimo, Gracias de vuelta y saludos para todo el staff!!!

Más que los peones somos los banqueros que depositamos nuestros Patacon's -¿asi parecen más importantes no? en las arcas de las compañías, pero como vos decís mientras te compres los juegos y te gusten, significa que la compañía SE ESTÁ MATANDO PARA QUE VOS SEAS UN FANATICO, en cuanto veas que esta te falla por un motivo en particular, como el cambio de equipo para una continuacion, fijate si hay un motivo lógico para que lo hagan, como por ejemplo tecnologia anticuada, etc. Ahora en casos como el que me parece que te tiene de la cabeza si no me equivoco, Shenmue II, que en Europa salio para Sega Dreamcast en inglés y en USA va a salir solo para la Xbox nos parece una canallada de parte de Sega. Encima sabiendo que el juego lo tienen desarrollado, terminado y a la venta, como dijimos, en inglés -y que el sensei Laborde ya lo analizara en nuestro número anterior- para Dreamcast. En casos como este dan ganas de agarrar al responsable del trato comercial y meterle a Sonic, de cabeza, por donde más le duela.

PD: Pamela cuando vas a tener una dire de e-mail asi te escribo!!!???

Pamela, la gente lo reclama al ritmo de los Decadentes: Entrega el e-mail, entrega el e-mail, entregalo de una vez...

Bruno "Vr1" Valenti

Estimados intermediarios:

Este mes, mi participación no será como colaborador sino como lector. Agradeceré publiquen esta carta en la sección correspondiente ya que quisiera rectificar y ratificar algunos conceptos a Diego Schillaci, quien les escribió en el correo de NL# 36.

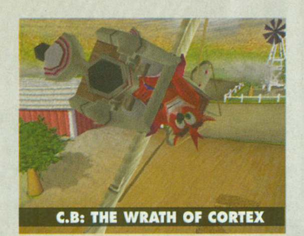
Diego:

A continuación, respondo a tus críticas punto por punto para dejar claro y bien fundamentado el asunto. Para empezar, y como base de tus comentarios, decís que yo me mando contra el género del RPG. Nada más alejado de la realidad. Abro y cierro con lo mismo: mi crítica es hacia "las peleas", hacia el sistema; que es solo una parte del genero. Por ponerte un ejemplo, así como criticar el "mouse look" no sería criticar al género FPS en su totalidad, criticar las peleas no es criticar al género RPG en general. Lamento que la historia inventada haya transmitido burla, disgusto o, peor aún, odio hacia el género, cuan-

LOS DIBUJOS DE NUESTROS LECTORES



Nuestra fiel lectora Pamela Jackelin no nos ha abandonado y muestra de ello es este glamoroso chabón de Final Fantasy que se dibujó y nos lo mandó por correo junto con una divertida carta. Perdonamos Pamela pero no pudimos escanear la brillantina...


C.B: THE WRATH OF CORTEX

do solo trataba de graficar el desarrollo (una vez más) de las peleas. Y aún cuando en "No Comments" tengo la libertad de dejarme llevar por gustos personales (como te contesta mi colega), preferí continuar aferrándome a la objetividad, que creo es un elemento fundamental en una publicación, como bien indicás. Es más, te confieso que en algún momento, consideré a los RPGs como uno de los géneros menos evolucionados en cuanto a los mecanismos que discutimos, pero decidí extraer el elemento indeseable y concluí (aparte de lo expuesto en la revista) que el RPG es por lejos el género que más potencial tiene, y que en el futuro nos brindará las mejores experiencias.

Sin embargo, aún cuando millones disfrutemos de los RPGs, aunque deba enfrentarme a todo Japón, cuando me parezca que alguna parte no funciona y crea tener los fundamentos necesarios (así sea en la forma de una pequeña historia ejemplificadora), lo voy a decir, pero siempre dispuesto a escuchar lo que otros puedan agregar o corregir.

Yendo a lo nuestro, evidentemente sos una persona con el suficiente criterio y recursos como para encarar un debate hablando en forma general sin estar "colgándote" de nombres populares. El tema del MGS2 me pareció totalmente fuera de lugar. Y por cada FF con su sistema ATB (que no es más que un marginal acercamiento al sistema en tiempo real que yo desearía y que en realidad está desde mucho antes que el VIII) yo te puedo nombrar 10 RPGs estancados todavía en "los turnos". Con respecto a errar los golpes, podemos hacer toda la matemática que quieras: quién tiene más puntos de habilidad, velocidad, etc. pero (espero que esto no te parezca una ironía mediocre) ni Bruce Lee se queda totalmente inmóvil hasta unos instantes antes de que le peguen, ni mientras "descansa". Sin embargo, los juegos se conforman con poner cartelitos de "Miss" (¡incluso después de que te tiraron un Supernova!) y dejar parados a los personajes en un solo lugar. Como ves, lo que me molesta sobre todo es la reacción demasiado simple e irreal de los personajes.

Y cierro con esto: OK, le pifié a la tecla cuando puse "paleas", pero por lo menos es una palabra que existe, a diferencia de "abilidad", término que usás seguramente como una traducción incorrecta del inglés "ability". Irónico, ¿no?

¡Un golpe bajo más y los dos al rincón!

Roces más roces menos, quiero destacar el valor de tu carta. Esta es la relación que debe haber entre escritores y lectores: siempre llamándonos mutuamente la atención y debatiendo sobre temas que hacen a la evolución de los videojuegos. Considero que vale la pena dejarte mi correo por si querés discutir algún tema en el futuro vr1street@yahoo.com.

Asi esta mejor.

Ahora, te invito a jugar a Vagrant Story o Parasite Eve 2, que tienen sistemas de peleas mucho mejores que "al azar y por turnos". Los jugué. Y me encantaron.

En la Editorial tambien te recomendamos Vagrant Story, que fue ganador del juego del año en su momento. Ahora sobre el Parasite Eve 2 es más una cuestion de gustos (te puede encantar o lo podes odiar) y una eleccion bastante personal de Bruno que en este caso decidió llevar este asunto directamente al sagrado Readers Corner... ya me estoy imaginando leyendo las replicas de los lectores... (y yo poniendo los acentos - Pato)

Martin Cumplido

Por primera vez me digno a escribir, soy un ferviente lector (tengo todos los números), demás está decir el excelente trabajo que siempre hicieron, primero criticado por mi hermano y luego cuando me llama de España me pregunta si sigo comprando la revista.

¿?

Al grano con todo, tengo 25 años y desde muy pequeño soy fanático de los videojuegos han pasado por mis manos los más diversos sistemas de juegos. No me sorprende en lo absoluto que por la hermosa situación económica que estamos pasando hayan decidido suspender la edición de tan aclamado producto. Por mi parte puedo decirles que los apoyaría a que reduzcan la calidad pero que sigan informando sobre las novedades el mundo de las consolas, esto sería un consuelo ya que lamentablemente cada día estamos más lejos de toda la tecnología por no decir inalcanzable...

Si es verdad hoy por hoy estamos muy lejos de la tecnología que si todo sigue así va a ser impagable. Es más en el cierre de esta revista pedimos en Burger King y nos dijeron que no trabajan más aros de cebolla... imaginense que si no pueden trabajar con cebolla ¡Que va a pasar con las consolas!

Otro tema que siempre quise comentar (si sigue la revista que publiquen mi carta) es que estudio comercio exterior y lo sé por muy buenas fuentes, que Sony de Argentina se encarga de importar las dichosas copias. ¡Si señor, como vamos a pretender erradicar la piratería!

¿Y a cuanto el carton de vino en tu escuela?

Disculpen lo largo de esta carta que espero como mínimo una respuesta y ni hablar de tener la suerte de que la publiquen. Muchos saludos a todos y fuerza ¡Que hay que luchar!

Emiliano Barreiro

Hola, me llamo Emiliano Barreiro y es la primera vez que les escribo.

Quiero decir que soy poseedor de una PSone y que estoy muy contento con ella. Una de las razones es porque tiene muchísimos juegos (según averigüé hay casi 5000) y que tiene una muy buena calidad en gráficos.

Si, puede ser que tenga 5000 e incluso muchos más pero eso entre japoneses y americanos. Y de los teoricos 5000 es posible que 2000 sean todos de esos juegos de apilar fichitas que "tanto" parece gustarles a los ponjas o a lo sumo de ese enigma llamado Pachinko. De los otros 3000, seguro que 2800 son basura, pero de lo que no nos cabe duda es que como minimo la PSOne tiene 200 juegos recontra pulenta y obvio decenas de clasicos indiscutibles.

Me parece re-copada la Play 2, salvo por lo que cuesta... averigüé que salía unos U$S460 y que según los cálculos que hice podría decirse que saldría unos $800.

Hoy en pesos, sale bastante más, desgraciadamente...

Cambiando de tema, mi primera consola fue el Family Game, luego la Sega Génesis, más tarde la primer Play que salió y por último, mi querida PSOne. Hasta ahora mi juego favorito es el Tenchu 2 y quisiera saber su opinión sobre ese juego.

Se lo preguntamos al sensei Laborde -o el Ninja Inmortal para los Nukeamigos- y en medio de un ataque de baba pudimos descifrar algo como: "es la maaaaaaassa"

PATRICIO 'PATO' LAND

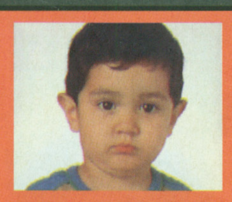


Cómo que ¡¿Que hago yo aquí?! Para los lectores de Nuke (otra de las revistas de esta poderosa editorial que seguramente ya conocen) puede resultar extraño que ahora yo también figure en el staff de Next Level. En realidad no tanto; mucho antes de hacerme adicto al animé era un fanático de los videogames y aún lo sigo siendo. ¡Desde la lejana época del Coleco Vision y el Telemach hasta la Play 2 he visto y jugado de todo! Asi que a partir de este número me tendrán también que soportar a mí. ¿Cuál es mi consola preferida? Por supuesto, ¡el Songa! ¿El juego que más caro me salió? El cartucho del Parsec para la TI 99/4A. ¿Lo que se viene? ¡Las películas chinas, por supuesto! Recuerden estos nombres: Jet Li, Chow Yun Fat y Wong Jing. ¿Qué estoy loco? Lo mismo me decían cuando faltaba a la escuela para ver Robotech. Esperen y verán; mientras tanto les recomiendo la página de mis amigos el Sr. Ricky y el Sr. Manuel que la tienen re clara con esto de las películas de chinos que se cagan a trompadas y vuelan por el aire colgados de piolines: www.ironfisthk.freeservers.com

LES PRESENTAMOS A BOBA SHIT

Y ahora los dejo con el viejo de Chango Fett, o sea el abuelo de nuestro Boba Fett que se llamaba Boba Shit. Este mítico personaje era famoso ya entre los cazarecompensas más afamados por adoptar esta postura pre diarréica cuando algo le caía mal. ¿Y saben lo que le cayó como una patada al hígado este mes al pobre de Boba?... ¡Obviamente los precios a los que se dispararon los juegos originales merced a la devaluación del peso! ¡Y lo peor es que en Tatooine pagan todos los trabajos sucios en Patacones!

SANTIAGO PEÑALVER



¡Vaya año el que paso! Aunque fue mi primer año que vivo de Enero a Enero, la verdad es que el 2001 se noto agitado. Cuanta gente con cara de Teletubbie.... Bueno es sabido que mis preferencias por el oso Pépe son infinitas y ahora me enloquece el Vaquero de Toy Story 1 y 2. Aunque Buzz tiene toda la chapa y tambien me cabe. Las veo todo el dia junto a Tigger The Movie ¡que es lo más! Otra cosa que me llamo la atencion este mes es el juego Pikmin de Gamecube, me encanta. Sobre todo cuando le abro la tapa de la consola a mi papa cuando lo esta jugando, se le cuelga y el se arranca los pelos de la cabeza y cada vez se parece más al Capitan Olimar, el protagonista del juego y que se quiere rajar a otro país o algo asi... yo realmente no lo entiendo porque soy chiquito. Otra cosa que me copo este mes es saquear el estante de DVD's y ver Shrek y Bichos a full. Aunque no me copa mucho el malo de la peli de bichos que va y se lastra la comida de las hormiguitas y despues se raja a otra parte, para seguir saqueando a otros laburadores. ¡Que mal bicho! Otra cosa que estuve haciendo es jugando al Hugo en PC. Y si loco, aunque al Oso no le guste Hugo, a mi me gusta mucho el enano ese. Tambien me copo el que creo que salio como juego del año en este mismo numero, Tutus, o como lo llaman los grandes, Grand Theft Auto III aunque Mama no me lo deja jugar porque dice que no es para chicos. Otro que me copa es el Guitar Freaks, ya llevo más de 1000 horas jugandolo y no me canso nunca. Bueno, les mando un saludo a los lectores, y espero que esten pasando este mal momento de la mejor manera... Bueno los dejo que si me ven usando la PC se arma la rosca y ademas me tengo que ir al Jardin o mi mama me casca. ¡Bye!

Una noticia que me dieron en el Nº 34 (y que no me gustó nada) es que el próximo Crash Bandicoot salió para PS2 y no para la PSOne.

Queres otra peor, ahora ¡Sale para Xbox! La maquina de Bill Gate$.

Ya que soy un súper fanático de la saga y tengo todos los juegos de Crash (menos el Crash Bash que no me gustó mucho y por supuesto, The Wrath of Cortex).

También me parece que los personajes que componen los juegos de Nintendo (como Mario y Donkey Kong) me parecen un tanto infantiles, por eso me gusta más la Play, porque sus juegos tienen personajes muy buenos (aunque eso no quiere decir que los juegos de Nintendo en general sean malos).

Te diria que se trata de una apariencia engañosa. Generalmente Nintendo se mantuvo en la cresta de la ola por sus personajes, pero la verdad es que sus mejores juegos (que por supuesto, son muchos) poseen un "gameplay" o jugabilidad muy dificil de igualar. Y ni que hablar de los clasicos, muchos de los cuales son inspiracion de los mejores juegos de las mejores maquinas de hoy en dia...

Por otra parte no sé si sería tan buena la XBox, ya que Microsoft parece que quiere entrar en otro terreno totalmente, ya que ellos no las fabrican a las computadoras, si no que hacen el Software y eso es una contra, porque ahora esta empresa quiere fabricar una consola y el Software que ellos hacen para la computadora no son en su mayoría juegos... así que dudo de su experiencia en videogames (a excepción de los estratégicos, por el buen trabajo en Age of Empires, por ejemplo).

Seguro, pero si algo pudimos comprobar es que estos muchachos no dan puntada sin hilo y en el lanzamiento y ahora que pasaron unos meses, la Xbox se coloca segunda en preferencias por debajo de la PS2. No solo con estos pocos meses de salida tiene una librería envidiable (al menos comparada con Gamecube que esta media pobretona aunque zafando) sino que tiene juegos como el Halo (¡que juego por Dios!), Munch Oddysee (¡la maza!)o Rallisports Championship que son juegazos y todos exclusivos de Xbox o con cosas especificamente preparadas para la versión de esta maquina.

Ah, me olvidaba... les quería hacer unas preguntitas:

1 ¿Es lo mismo la PSX que la PSone?
2 Los juegos de la PSone, ¿Andan en la PS2?
3 ¿Qué es y para qué sirve el Gameshark?
4 ¿Existe la posibilidad de que salga un Tenchu 3?
5 ¿Existió alguna vez una consola llamada "Snes"?
6 ¿Es verdad que en México Sony está ensamblando una consola llamada "XCUBE"?
7 Escuché algo sobre una nueva consola de Sony, ¿Es verdad que hay una PlayStation 3?

Y estas son las respuestas: 1, Si. 2, Si siempre y cuando sean originales. 3, Es una tarjeta tipo Memory Card que viene acompañado por un CD para poner trucos y codigos especiales en los juegos. 4, Si, no tiene fecha de salida por ahora y va a ser para PS2. 5, Si es la abreviacion del genial e inolvidable Super Nintendo de -obviamente- Nintendo. 6, No. Lo que si se ensambla en Mexico es la Xbox de Microsoft. 7, Por el momento son solo rumores sin fundamento. Seguro que Sony la debe estar desarrollando pero de ahí a que salga...


TENCHU III

'En vez de pelearnos entre nosotros mejor que ellas -las compañias de soft- se peleen por los usuarios que es lo mas lágico ya que nunca ninguna demostró respeto por los fans de alguna serie ya que sacan un juego para una consola y la continuacion para otra para que tengamos que comprar todas las máquinas del mercado (lo que suelo hacer yo y que esta muy mal, malo nene, muy malo) asi que si pueden ser honestos con ustedes mismos y sepan que somos los peones de un gran Juego de ajedrez.'

Me falta muy poco para que cumpla mis 11 años así que me gustaría mucho que publiquen mi carta como regalo de cumpleaños.

¡Feliz cumple che! ¡Llegamos a tiempo?

También les quería decir que son la mejor revista de videojuegos que haya visto jamás, que se las ingeniaron bien con todas las secciones y que, en mi opinión, su mejor sección es Final Test porque me informo de juegos nuevos y me entero de su opinión sobre los juegos que ya tengo. Bueno, ¡Hasta luego!

Y me uno a tu hasta luego para despedirnos de los lectores hasta el próximo número, esperando que sea dentro de tan solo un mes y recuerden de no desesperarse que lo ultimo que se pierde es la esperanza!!! Hasta la proxima...



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

EL REGRESO DE UNO DE LOS VIDEOJUEGOS MAS FAMOSOS DE LA HISTORIA

Y después de tanto misterio, finalmente Midway está empezando a poner sus cartas sobre la mesa y a pesar de que todavía falta mucho por ver aquí tienen una pequeña muestra de lo que esta gente se trae entre manos para intentar revivir a una de las series más espectaculares del género.

Según aseguran sus desarrolladores, la nueva entrega vendrá acompañada de un no menos novedoso engine que permitirá todo tipo de combate cuerpo a cuerpo y con armas, al tiempo que no deja de lado los siempre bienvenidos golpes secretos y por supuesto las aclamadas fatalities.

Al respecto, el responsable en jefe del proyecto ha declarado hace poco tiempo: "Mortal Kombat: Deadly Alliance es la nueva etapa en la serie de Mortal Kombat que todos los fans han estado esperando" "Con nuevos personajes y nuevos mundos, habilidades nunca antes vistas, y un motor de pelea absolutamente estremecedor, este juego sentará los precedentes para toda la nueva generación de programas de lucha que vendrán en el futuro".

Aunque últimamente había caído en la bruma del olvido, cabe recordar que esta licencia fue una de las más vendidas en la historia de los videojuegos desde su primera aparición en 1992, llegando a alcanzar cifras multimillonarias apoyadas en el merchandising que acompañó siempre al software de Midway.

Se ha dado a conocer también que el mismo saldrá primero para la Xbox y posteriormente para la Gamecube y el Game Boy Advance (probablemente también para la PS2 pero hay diversas idas y venidas al respecto).

Por lo que se sabe, está asegurado el regreso de Scorpion y de varios de los personajes más populares de las versiones anteriores como Sub Zero, Reptile, Raiden, Jax, Sonya, Shang Tsung y Quan Chi... por ahora esos son todos los que harán con un poco de maquillaje, su regreso en Mortal Kombat: Deadly Alliance y de los personajes nuevos, por ahora, no se sabe nada. Igualmente la gran pregunta es... ¿y Johnny Cage dónde está?





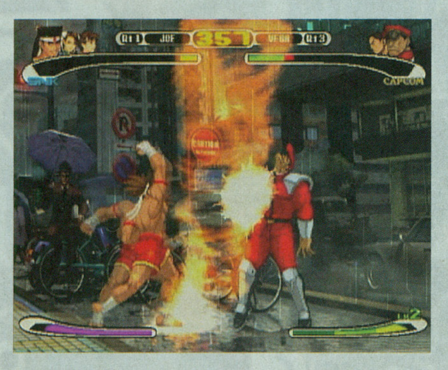


SE VIENE CAPCOM VS SNK PARA PSONE

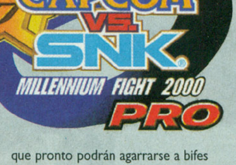
LOS PLANES DE VIVENDI PARA CON LA SAGA ÉPICA MAS GROSSA DE TODOS LOS TIEMPOS







Aunque parezca increíble es cierto. A esta altura y a pesar de que ya la mayor parte de las grandes compañías productoras de juegos han decidido dejar que la vieja y querida PSOne descanse en paz, la gente de Capcom todavía tiene un par de ases en la manga y esta vez nos sorprende con esta inesperada conversión.



Luego de haberse consagrado como uno de los mejores juegos de pelea en 2D de los últimos tiempos tanto en Dreamcast como en Playstation 2 y a pesar de que nadie ni remotamente se lo esperaba, los muchachos de Capcom ya casi tienen lista su versión para PSOne del primer título de esta serie y a pesar de que obviamente habrá algunas limitaciones con respecto a lo que vimos en otras consolas más potentes se pueden ir haciendo a la idea de que tal vez estemos ante el último lanzamiento de primera línea para la ya casi jubilada máquina de Sony.

En su versión para Playstation, Capcom vs. SNK Pro incluirá todos los modos de juego que se vieron en el título original, así como también todos sus personajes y por supuesto los dos modos de pelea diferentes para cada uno de ellos.

Si bien la calidad de los gráficos es casi tan buena como en sus versiones para DC y PS2, lógicamente con menor resolución, se sabe que las animaciones de la mayoría de los personajes serán recortadas a fin de poder adaptar el juego a las limitaciones de la PSOne. Entre otras cosas, las animaciones que antes se veían en los escenarios, serán reducidas al mínimo para evitar que todos los recortes apunten a los personajes y según la gente de Capcom, el principal objetivo de ellos es mantener intacta la jugabilidad, que al fin y al cabo es lo más importante.

Según asegura Capcom, los recortes en las animaciones de los luchadores se darán de forma tal que se noten lo menos posible, para evitar que le resulte molesto a quién está jugando y a juzgar por cómo lo han hecho en el pasado con conversiones similares, es casi seguro que no habrá problemas, así que estas son buenas noticias para todos los usua-rios de esta consola, ya que pronto podrán agarrarse a bifes con sus amigos en este espectacular lanzamiento.

Todavía no hay una fecha de lanzamiento fijada para este título, pero por lo que se dijo, no falta mucho.



FINAL FANTASY XI

¿VISTE QUE ESTUDIAR LOS NUMEROS ROMANOS SERVIA PARA ALGO?



Mucho se ha venido hablando sobre el tan esperado Final Fantasy XI, pero al irse aproximando la fecha del lanzamiento los rumores se van haciendo más concretos. Recientemente presentado en una celebración oficial en la ciudad de Tokio el primer juego de rol online mundial para PS2 comienza a develar sus secretos y algunos son más que sorprendentes. La primer reacción sin dudas proviene de la ambientación y el arte con que ha sido dotado el juego, más cercano a las historias del Rey Arturo que de las vertiginosas lineas cinéticas niponas. La acción transcurrirá en las lejanas tierras de Vana'Diel durante el ataque sorpresivo de una raza de monstruosas criaturas. Para empezar a combatir el mal lo primero que habrá que hacer será crearnos un personaje sobre el cual cargar nuestras expectativas; para ello habrá cinco razas de las cuales elegir y diferentes tareas en las que podremos desempeñarnos, pudiendo ser: Guerreros, sacerdotisas (blancas, rojas y negras), monjes o ladrones.

Además cada participante podrá elegir su país de procedencia y a medida que vayamos matando monstruos no solo aumentaremos nuestro status y llenaremos las alforjas sino que también haremos que



nuestras tierras evolucionen mediante un sistema de puntaje. Semanalmente, aquellos países que más puntaje hayan obtenido de sus avesados guerreros irán extendiendo sus fronteras. Se podrán crear grupos de hasta seis participantes con la opción de hacer alianzas con hasta otros dos grupos si el bicho a derrotar es excesivamente poderoso. Por ahora todo muy bonito, pero hay un larga lista de interrogantes. ¿Querrán los futuros usuarios dotar a sus PS2 de teclado, disco rígido y modem para aventurarse en esta odisea Online? ¿Podrán los usuarios de PC jugar desde sus máquinas sin invonvenientes?; y lo que es más: los beta testers no están demasiado entusiasmados con el programa: objetan que los escenarios son pobres, que los personajes solo tienen tres tipos de cuerpos y dos cortes de pelo -recordemos lo fashion que pueden ser a llegar los japoneses en este sentido- y que la subscripción mensual es un poco cara.

Por todo esto los accionistas de Square no están precisamente tranquilos...



PROJECT ARMS

MANGA, ANIME Y AHORA MEGA JUEGO PARA LA PLAYSTATION 2



Si son fanáticos de las buenas series de animé tal vez hayan oído hablar de Project Arms, el último manga que ha venido siendo adaptado para la tv nipona luego del sensacional éxito que su autor - Ryoji Minagawa- cosechara con la exitosa e hiperviolenta película "Spriggan".

En esta ocasión nos encontraremos frente a un grupo de estudiantes japoneses que de la noche a la mañana se dan cuenta de que ciertas partes de su cuerpo han sido modificadas y reemplazadas por letales armas biomecánicas con forma de punzantes hojas de acero.

Una siniestra organización secreta se encuentra detrás de la movida y estos chicos deberán subsanar sus problemas personales - a base de puras trompadas y patadas- para poder acceder cada vez más profundamente en los secretos de la maquiavélica corporación Egrigori, de donde todas estos engendros mecánicos - incluídos ellos mismos- parecen haber salido.

El animé ha sido todo un éxito en su país de origen al punto que actualmente se espera el estreno de su tercera temporada y es por eso que seguramente la gente de Bandai ha aprovechado la ocasión para lanzar un juego de lucha y acción basado en esta historia.

Nosotros, encantados con la propuesta.

FIFA WORLDCUP 2002

FICHINES DE FUTBOL PARA TODO EL MUNDO

EA Sports acaba de confirmar que el tan esperado FIFA World Cup 2002 estará listo para ser lanzado durante el mes de Abril.

El mismo saldrá en casi todos los formatos existentes: PC, Playstation 2, Xbox y GameCube y a juzgar por las declaraciones de sus realizadores todo parece indicar que se tratará del simulador de futbol más realista de cuantos han sido publicados hasta la fecha. Al respecto, el productor ejecutivo del proyecto nos dice: "Para poder lograr este excelente juego hemos realizado contratos con una cantidad sin precedentes de distintas marcas, de manera de poder brindarle a cada fan sus jugadores favoritos con los equipos y uniformes correctos. Además también hemos puesto un esfuerzo mayúsculo en reproducir los estadios lo forma más detallada dentro de lo que nos fue posible."

Y como no podía ser de otra forma, varias serán las novedades que este nuevo escalón evolutivo del simulador de futbol de EA nos va a ofrecer, a saber:

Será el único juego oficial del mundial, lo que asegura que se incluyan todas las insignias, mascotas y estadios (veinte en total) tanto de Korea como de Japón Todos los jugadores más relevantes estarán incluídos en el mismo, con sus estilos de juegos y diferentes personalidades. Entre algunas de las novedades que nos ofrecera esta nueva entrega de la serie FIFA tendremos: Una nueva modalidad de juego llamada "Air Play" que nos da toda una serie de nuevos movimientos muy simples de hacer y que ayudan a que el juego sea algo más variado.







Nuevas animaciones mucho más precisas que se podrán apreciar especialmente cuando dos rivales se disputen la pelota.

Como era de esperarse, los momentos memorables y las secuencias más dramáticas de cada partido estarán resaltadas con animaciones y repeticiones tan espectaculares como siempre y tal vez aun más.

Nuevos ángulos de cámara y replays que incrementarán la sensación de realismo dentro de cada estadio, especialmente en los momentos que involucren penales, goles o tiros fallidos. Estas nuevas vistas se acentuarán con la utilización de mejoras en los movimientos faciales de los jugadores y en los festejos al concretar un gol.



BRAINWAVE TRACKER

¿BILL GATES MUEVE A LA XBOX CON LA MENTE?



Hace pocos días una noticia de no creer circuló con bastante insistencia en los medios especializados. Según la misma la empresa IBVA Technologies había logrado lo imposible: ¡construir un dispositivo que traduce los pensamientos humanos en pulsos eléctricos capaces de ser comprendidos y procesados por una consola de videojuegos!
Y los billetes para que este desarollo se haga realidad obviamente no podían provenir de otro lugar que de la abultada billetera del Sr. Gates quien ya no sabe que inventar para poner a su consola un paso más adelante.Microsoft parecía interesada en invirtir una millonada para que este aparatito salga a la venta a un costo relativamente aceptable para el mercado norteamericano (se hablaba de un costo que rondaba los 300 dolarotes).
El propio inventor del dispositivo -un tal DeVito- estaba más que eufórico al ver como el responsable de Microsoft le daba el visto bueno; y en declaraciones a la prensa aseguró "Tenemos un par de Brainwaves funcionando perfectamente en la Xbox que realmente ofrecen una nueva experiencia a los usuarios de consolas. Por ejemplo si están jugando al Project Gotham o al Rallisport nuestro dispositivo puede detectar si el corredor está perdiendo la concentración en la carrera y hacerlo reaccionar, o directamente el Brainwave podría tomar el control del programa y hacer acelerar o desacelerar e inclusive manejar el vehículo". Sin embargo pocas horas después la gente de IBVA salió a desmentir toda relación entre Microsoft y la ignota compañía, dejando bien en claro que no existe ningún compromiso serio entre ambas empresas.
En la foto lo vemos a Billy Idol provando el extraño dispositivo, lo cual nos da una prueba cabal de que el mismo no debe funcionar ya que es de público conocimiento que el bueno de Billy hace años que no puede dar las órdenes correctas a su propio cerebro ni para ir al baño.



¿TRES DIMENSIONES EN EL GAME BOY ADVANCE?

LA PEQUEÑA CONSOLITA PORTATIL DE NINTENDO NO DEJA DE DARNOS SOPRESAS

Por imposible e increíble que parezca es verdad... La compañía italiana Raylight ha sorprendido a todo el mundo al ser los primeros en desarrollar un engine 3D para esta pequeña consola portátil y lo cierto es que ya tienen todo casi listo para salir a demostrar lo que se traen entre manos.

Conocido con el nombre de Blue Roses, este pequeño, pero poderoso engine 3D tendrá la capacidad de soportar 3000 polígonos por segundo manteniendo una velocidad muy estable, lo que en una maquinita como el Game Boy Advance es un verdadero logro.

Pero este engine 3D no viene solo ya que esta compañía ha estado desarrollando bajo un hermético secreto algunos jueguines que acaban de dar a conocer, como para demostrar que Blue Roses se la banca.

Estos juegos no sólo demuestran el potencial del Engine, sino también su versatilidad para hacer toda clase de cosas. Entre los títulos que están en progreso tenemos un juego de rally, uno de carreras de naves muy similar a Wipeout, un supuesto simulador de vuelo y un clon de Resident Evil, que a decir verdad se ve más que bien.

A pesar de no ser demasiado originales no hay duda de que estos fichines van a marcar el comienzo de toda una nueva era en cuanto a juegos para consolas portátiles así que si ustedes son los afortunados poseedores de una de estas maravillas de bolsillo, estén muy atentos.





Los ánimos están más que caldeados entre la gente de Sony y Square a medida que se confirman los trascendidos sobre el acuerdo que la compañía liderada por Yoichi Wada habría cerrado con Nintendo.

Aunque Sony es poseedora de una importante parte de las acciones de Square, al Sr Wada no le tembló el pulso - bueno a lo mejor un poquito- al firmar el contrato por el cual la saga de Final Fantasy dejaría de ser exclusividad de los creadores de las Playstations para pasarse a la Gamecube.

Por su parte el presidente de Sony, Ken Kutaragi, apenas se está recuperando del shock que les provocara la pérdida de la licencia de Resident Evil (que en Japon ya salió y no fue para nada un éxito de ventas como esperaban los chicos de Nintendo) cuando se enteró que los de Square también le daban la espalda; aunque pronto se dio a conocer que el contenido de los nuevos Final para la Gamecube serán muy diferentes a los que se desarrollaron para las PSX. Lo que esta bien claro es que con la Xbox casi fuera del ring en lo que atañe al mercado japonés, la guerra entre la Play2 y la Gamecube recién está librando las primeras batallas.





F1 2002

ELECTRONIC ARTS PONE A TODAS LAS CONSOLAS EN LA LARGADA



Electronic Arts no descuida ningún frente y ya nos está ofreciendo las primeras imágenes del Formula One 2002, en la más que popular línea de juegos enrolados bajo la línea de EA Sports. El juego ya ha sido confirmado para la Gamecube, Playstation 2 y obviamente la Xbox; inclusive habrá una versión para PC.

Cada una de estas aprovechará al máximo las posibilidades de hardware de cada consola por lo que si bien las características básicas serán las mismas, habrá notables diferencias entre cada uno de ellos, y para dar un ejemplo basta con mencionar que el F1 2002 para Xbox contará con efectos de viento y lluvia que afectarán no solo a la cámara sino al agua que se acumule en la pista,





sobre la cual podrán verse reflejados todos los coches que vayan "pisando los charquitos".

Por otra parte, no son pocas las licencias que han logrado reunir en este título: las fórmulas Toyota y Renault estarán presentes junto con los pilotos Mika Salo, Alan McNish, Takuma Sato, Felipe Massa, Mark Webber y Kimi Raikonnen para el equipo McLaren, Jarno Trulli para Renault y Giancarlo Fisichella en Jordan.

En el apartado técnico, resulta evidente que se ha dado prioridad a la mayor calidad gráfica y a un grado de realismo sin precedentes en el género, además de notables mejoras en la inteligencia artificial que controla a las máquinas de los rivales.

Tribunas repletas de gente, chicas hermosas y toda la escudería a pleno en los boxes serán los detalles que hagan el delirio de los amantes de este espectáculo deportivo que muy pronto podrá ver la señal de largada, sea cual sea el hardware del que dispongas en tu casa.



LOS 20 MÁS JUGADOS EN LA REDACCION - FEBRERO 2002

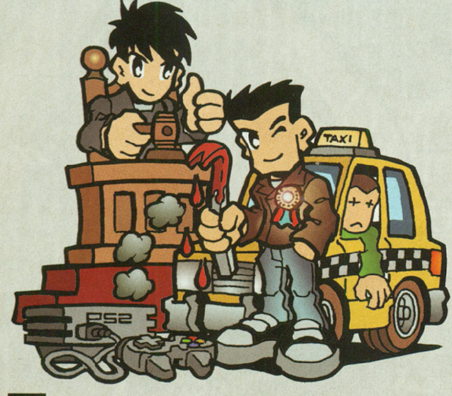
ESTE MES			EL MES PASADO
1	MAXIMO: GHOSTS TO GLORY	PS2	--
2	STATE OF EMERGENCY	PS2	--
3	VIRTUA FIGHTER 4	PS2	--
4	TEKKEN 4 (JAP)	PS2	--
5	SPACE CHANNEL 5 2	PS2	--
6	WORMS WORLD PARTY	PSX	--
7	GRAND THEFT AUTO III	PS2	--
8	WINNING ELEVEN 5: F. EVOLUTION (JAP)	PS2	--
9	MEGAMAN X6	PSX	--
10	STAR WARS: RACER REVENGE	PS2	--
11	SUPER MARIO ADVANCE 2	GBA	--
12	RESIDENT EVIL (JAP)	GC	--
13	SILENT HILL2: RESTLESS DREAMS	XB	--
14	HALO	XB	--
15	PIKMIN	GC	--
16	PARAPPA THE RAPPER 2	PS2	--
17	SHADOW MAN 2ECOND COMING	PS2	--
18	GRANDIA II	PS2	--
19	GUNDAM: ZEONIC FRONT	PS2	--
20	REZ	PS2	--

LOS 10 MÁS VENDIDOS EN ARGENTINA

ESTE MES			EL MES PASADO
1	STATE OF EMERGENCY	PS2	--
2	VIRTUA FIGHTER 4	PS2	--
3	MAXIMO: GHOSTS TO GLORY	PS2	--
4	GRAND THEFT AUTO 3	PS2	--
5	SUPER MARIO ADVANCE 2	GBA	--
6	STAR WARS: ROGUE LEADER	GC	--
7	HALO	XB	--
8	METAL GEAR SOLID 2	PS2	--
9	FINAL FANTASY X	PS2	--
10	DANCE DANCE REVOLUTION	PSX	--

LOS 10 MAS ESPERADOS

ESTE MES			EL MES PASADO
1	SOUL CALIBUR 2	PS2	--
2	TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	PS2	--
3	RESIDENT EVIL (USA)	GC	--
4	FINAL FANTASY XI	PS2	--
5	TEKKEN 4 (USA)	PS2	--
6	DROPSHIP (USA)	PS2	--
7	WAY OF THE SAMURAI	PS2	--
8	STUNTMAN	PS2	--
9	BLOOD OMEN 2	XB	--
10	GUNVALKYRIE	XB	--



¡Ahora tu voto vale!

¡En Next Level reina la democracia! y a partir de ahora también pueden votar por el mejor juego del mes y por el que más estén esperando en este momento. Alguna continuación de un clásico o la conversión de un fichin de los arcades o lo que sea. Solo tenés que enviar un e-mail a: **nextlevel@ciudad.com.ar** y sus votos serán computados en forma automática.

En los cuadros que ven arriba hay juegos que no están a la venta o que los jugamos en sus versiones japonesas o beta, figuran ahí para que sepan que es lo que se viene o que es lo que nos está volando la cabeza en este momento (como por ejemplo, el Resident Evil para Gamecube en japonés, que en su version americana no saldrá a la venta hasta el primero de Mayo), obviamente y por este motivo es que no los van a encontrar en los Final Test de este número.

Recuerden que a finales de cada mes sortearemos un juego o accesorio entre los votantes (¡no se olviden de poner en el mail qué tipo de consola tienen!) así que no esperen más, prendan la PC y manden sus votos ¡YA!



¡NUMER VERSARIO: CUMPLIMOS TRES AÑOS !

AÑO 3 • NUMERO 17

NUKE

TU IAL DE E IA FOTONICA

GASARAKI

¡LA SERIE DE LA QUE NADIE ENTIENDE NADA!

3 AÑOS JUNTO A LO MEJOR DEL ANIME

¡Y CON UN CD ROM DE FIESTA!

VIDEOS EXCLUSIVOS:

CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002
X- LA NUEVA SERIE DE TV DE LAS CHICAS CLAMP
¡EL SENSEI PODER CANTA EN UN IMPRESIONANTE VIDEO CLIP!
LAS MEJORES ILUSTRACIONES, FONDOS DE PANTALLA Y APLICACIONES PARA TU COMPUTADORA...
Y MUCHO, MUCHO MAS!

EXPOCOMICS & ANIME : LA VERDA HISTORIA

OWBOY BEBOP: LOS HORRO

WAY OF THE SAMURAI

Compañía / Distribución: Spike / Bam Ent.
Fecha de salida: 15 de Junio de 2002

PS2

Pese a que cada vez la competencia entre las consolas de última generación es más y más intensa, por ahora sigue siendo la máquina de Sony la que marca el rumbo a seguir y cada vez son más los proyectos interesantes que están apareciendo lo que nos asegura que este año va a estar bastante movido.

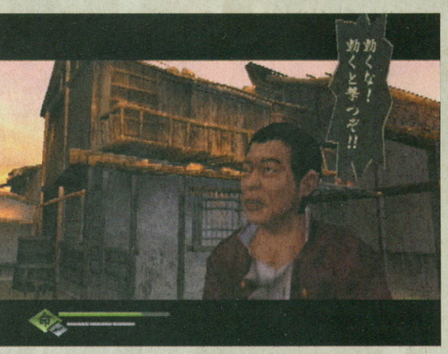
Esta vez son nada menos que los creadores de la exitosa serie Tenchu quienes nos vienen a sorprender con un titulo que, de cumplir con todo lo que está prometiendo, puede llegar a convertirse en una de las grandes revelaciones del año. Así es estimados fanáticos de las aventuras de acción... tal vez ésta sea la respuesta a las plegarias de muchos de ustedes.

LIBERTAD ANTE TODO

Basicamente, WotS sería como una especie de mezcla entre Tenchu y Onimusha, pero en cuanto al juego en si, esto no será algo super importante, ya que todo estará principalmente basado en la acción, o sea combates por todos lados, pero con una trama bastante mejor estructurada que en muchos juegos similares.

Uno de los detalles que más nos llamó la atención de este proyecto es que WotS promete ser una aventura de acción como pocas ya que una de las premisas más importantes del juego será darle al jugador la mayor libertad posible en todo sentido, lo que con mucha frecuencia nos pondrá en situaciones en las que deberemos tomar decisiones que en una mayor o menor medida van a afectar el desarrollo del juego, lo que lógicamente nos da como resultado diferentes finales de acuerdo con lo que hagamos.

Esta aventura estará ambientada en la época del Japón feudal y como su nombre lo indica, estaremos interpretando a un samurai que por ciertas razones termina involucrándose en un conflicto entre dos clanes, cosa que que ya desde un primer momento nos obligará a empezar a tomar decisiones.



Hablando con gente de ambos clanes, nosotros mismos somos quienes vamos a elegir a quién ayudar (en el caso de que decidamos quedarnos con alguien), porque también tendremos la posibilidad de hacer la nuestra y no ponernos de ningún lado o por el contrario ser algo así como un doble agente y ayudar a ambas facciones a la vez, o sea lo que se nos de la gana.

Durante los diálogos con otros personajes, si no nos gusta lo que nos dicen o si por casualidad nos aburren, hasta podremos sacar la espada y hacerlos puré en un par de saques, así que ya se pueden imaginar que prácticamente habrá muy pocas limitaciones a la hora de hacer barbaridades.

De cualquier forma, lo que todavía no se confirmó oficialmente es si este tipo de cosas se podrán hacer en todo momento, ya que no creo que se pueda mantener una historia muy coherente que digamos si podemos cortarle la cabeza incluso a los personajes mas importantes, pero bueno, habrá que ver.



PELEANDO CON ESTILO

A la hora de agarrarse de las mechas con los malos, parece que WotS nos traerá un par de sorpresitas bastante interesantes, ya que según se comenta, tendrá un sistema de combate mucho más avanzado de lo que estamos acostumbrados a ver en aventuras similares, e incluso sus creadores han llegado a compararlo con muchos juegos exclusivamente de pelea. No se si es que esto será porque los muchachos de Spike (los creadores de la version japonesa de este título) se bajaron un par de copas de más a la hora de hacer los anuncios, pero si lo que dicen se cumple, agárrense de donde puedan.

Además de una enorme variedad de habilidades especiales que vamos a ir aprendiendo a medida que vayamos progresando en la aventura, habrá ciertas técnicas para el ataque y la defensa que podremos combinar con los movimientos especiales que nuestro personaje pueda hacer, logrando así una variedad de combinaciones muy amplia.

Entre muchas otras cosas, estas técnicas especiales nos van a permitir usar el peso de nuestro protagonista tanto para potenciar sus ataques, como para sorprender al enemigo, lo que probablemente nos tomará un tiempo aprender a usar bien.

Un ejemplo de esto es que al estar bloqueando los golpes de un oponente, podemos balancear nuestro peso hacia atrás y de ese modo muchas veces podremos hacer que el enemigo pierda su propio equilibrio por un par de segundos que nos serán más que suficientes como para poder contraatacar y ensartarlo como se merece.





Por otro lado, cada arma tendrá una serie de características y propiedades únicas que irán variando de acuerdo a los materiales de los que están hechas, cosa que habrá que tener muy en cuenta antes de enfrascarse en un combate porque podríamos estar arriesgándonos a que nos partan la trucha en un abrir y cerrar de ojos, ni que hablar de la espada.

Las propiedades que tendrá cada arma se dividen en ofensivas y defensivas y en algunos casos también vendrán equipadas con ciertas habilidades especiales, como ser la de recuperarnos algo de energía y cosas así, pero el tema verdaderamente importante aquí es que los atributos defensivos y ofensivos de las armas se irán degradando con el uso y en un mal momento, tener un arma hecha bolsa nos puede salir caro.

Para tener esto bajo control vamos a tener que solicitar los servicios de un herrero, que por una módica suma en efectivo (no se aceptan bonos ni cosas raras) no solo podrá reparar el arma que le llevemos sino que en algunos casos hasta podrá hacerle algunas mejoras que bien valdrán el desembolso de los preciados ahorros que tengamos afuera del corralito.

En caso de haber resultado heridos durante una pelea, una vez que recuperemos la calma vamos a tener que usar nuestras habilidades para la supervivencia ya que recuperarse no será tan fácil.

Para eso puede sernos muy útil pasar por alguna granja y afanarle algunos víveres a los propietarios o en caso de estar en zonas alejadas de la civilización, podemos lastrar hongos y toda esa clase de porquerías que crecen en los árboles aunque con cuidado, porque algunas de ellas en lugar de curarnos nos pueden dejar con un nudo en el estómago y hacernos perder aún más energía todavia, de manera que además de tenerla clara con la espada vamos a tener que ser buenos boy scouts.

EL ARTE DE LA ELEGANCIA

Visualmente, WotS se ve realmente de lo mejor, incluso en comparación con los títulos más sofisticados de Play 2 en la parte técnica, lo cual es mucho decir y para ir teniendo en cuenta.

Los modelos de los personajes tienen una calidad notable y si de detalles se trata, a la hora de empezar a jugar tendremos la opción de modificar el aspecto de nuestro protagonista e incluso su vestimenta. Además de esto, durante el transcurso del juego podemos ir habilitando nuevos accesorios de todo tipo para ir creando una infinidad de combinaciones.

Los escenarios, además de ser amplios tendrán una calidad de aquellas, lo que pueden apreciar en las imágenes que acompañan esta nota y el hecho de que el paso del día a la noche y viscevera ocurrirá en tiempo real le dará a todo una ambientación digna de una película.

Los efectos especiales también están a la orden del día y en gran parte son la clave para lograr escenas tan reales como las que se ven aquí, en especial cuando se trata de una pelea, ya que parece ser que los diseñadores no tienen pensado escatimar recursos para que la pantalla se tiña de rojo y los pedazos vuelen por todas partes de una forma que de seguro alborotará a mucha gente conservadora.

Tal parece que por ahora, lo único que habrá para criticar por aquí será que los diálogos no serán hablados, pero en fin... aunque no es lo ideal, es casi seguro que después de darle maza a un par de chabones eso pase desapercibido.

La version americana de WotS está prevista para el 15 de Junio de este año. Estuvimos jugando la version de la tierra del sol naciente y esta espectacular. Aunque, por supuesto, no se entiende un catzo y practicamente terminar el tutorial es un ritual que muy pocos, por más tercos que sean, van a conseguir. Esperamos ansiosos entonces, el mes de Junio para poder jugarlo como se merece, ¿Ustedes no?



TEKKEN 4

Compañía / Distribución: NAMCO
Fecha de salida: 15 de Septiembre de 2002

PS2

A pesar de que la versión anterior de la mundialmente conocida serie Tekken no logró los resultados que muchos esperaban, los amigos de Namco no se rinden y pretenden insistir lanzando el cuarto episodio de la saga que en estos momentos ya se está jugando a pleno en la tierra del sol naciente desde fines del mes de Marzo, para luego aparecer en su correspondiente versión americana el 15 de Septiembre.

Pese a que lo que la gran mayoría de los fans de este género espera es la próxima salida del aparentemente impresionante Soul Calibur 2, esta vez hay que estar muy atentos porque parece que gracias a la enorme cantidad de palos que la gente de Namco recibió por el mediocre desempeño del Tekken anterior, esta vez se han puesto las pilas en serio y se han decidido a incorporar una importante cantidad de mejoras para evitar que esta franquicia termine quedando en el olvido. La pregunta del millón es ¿Será verdad?



¿TEKKEN CALIBUR?

Sin lugar a dudas, el problema más grande que tuvieron tanto Tekken 3 como su versión supuestamente mejorada, conocida como Tekken Tag Tournament para PS2, fue básicamente que no incluían absolutamente nada nuevo.



Dignos de ocupar un puesto en el ranking de los choreos más grandes de la historia, estos dos últimos Tekken solo eran una ensalada de personajes de las dos primeras versiones con apenas un nuevo enemigo que era el del final y que entre otras cosas dejaba mucho que desear. Pero mientras otros juegos como Soul Calibur o Dead or Alive 2 introducían nuevos estilos, para hacer la acción más entretenida, los nuevos Tekken mantuvieron la misma dinámica de siempre sin ninguna modificación, cosa que ya para esa época estaba quedándose bastante paralítica y vetusta.

Y para demostrar que esta vez tienen ganas de hacer las cosas bien, aparentemente la dinámica del juego en si será una de las cosas más importantes que se van a cambiar.

A pesar de que el sistema de pelea en si y los típicos combos al mejor estilo Killer Instinct van a seguir estando, la buena noticia es que ahora vamos a poder movernos en tres dimensiones con mucha más libertad que antes, de una forma muy parecida a lo que se ve en Soul Calibur, lo que de seguro va a ampliar muchísimo las posibilidades en los combates y les va agregar una gigantesca variedad de tácticas y técnicas nuevas, cosa que sin dudas puede ser la clave para resucitar a esta serie.

Por otro lado, ahora los escenarios ya no serán simples espacios planos en los que podremos avanzar o retroceder al infinito, sino que estarán delimitados por paredes, lo que a su vez también nos servirá para poner en práctica nuevas técnicas y habilidades muy novedosas.



Ahora no solo nos vamos a tener que cuidar de los bifes que nos tira nuestro oponente, sino que también tendremos que evitar quedar contra la pared o lo que es peor... acorralados en una esquina, porque de ser así, nos pueden llegar a dar una tunda legendaria.

Pero a no preocuparse. Así como en Soul Calibur y en los Dead or Alive había ciertos movimientos especiales que nos permitían desviar los golpes del contrario, ahora también vamos a tener algo parecido en Tekken 4 que será especialmente útil en caso de vernos acorralados.

Gracias a estas nuevas técnicas que vamos a poder usar, en caso de quedar arrinconados podremos frenar los golpes de nuestro rival y al mismo tiempo agarrarlo para dar un giro y colocarlo en el lugar que estábamos nosotros lo que muchas veces puede ser vital para definir un round.

Al mismo tiempo, se comentó que también serían agregadas diferentes habilidades especiales para



desviar golpes comunes e incluso para contraatacar, o sea que cuidado porque esta vez puede ser que estemos ante una sorpresa... pero momento porque todavía hay más novedades.

Inspirados en la idea que introdujo la serie Dead or Alive, de incorporar escenarios interactivos en los que podíamos revolear al contrario a través de una ventana o romper distintas secciones de cada nivel, el equipo de desarrollo de Tekken 4 decidió que ya era tiempo de modernizar la serie y como se estarán haciendo a la idea aquí también vamos a poder hacer cosas muy parecidas.

A pesar de eso, los escenarios no van a estar estructurados de la misma forma que en los Dead or Alive de manera que olvídense de sacar a alguien volando por una ventana para caerle encima desde decenas de metros y seguir dándole para que tenga.

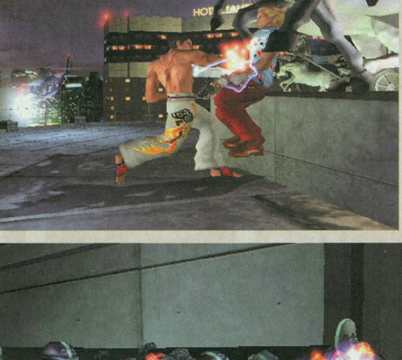
A cambio de eso, muchos escenarios tendrán superficies irregulares con desniveles y obstáculos que podremos usar a nuestro favor, detalle que puede llegar a estar interesante, pero habrá que ver.

También hay noticias alentadoras por el lado de los personajes, ya que según sabemos en un esfuerzo de producción sin precedentes esta vez Namco redujo un poco el reciclaje y además de las muchas caras conocidas que serán protagonistas en esta nueva edición vamos a tener por lo menos a cinco nuevos personajes nunca antes vistos en la serie, como para renovar los aires.



EXPRIMIENDO LA PLAY 2

En la version anterior, la muchachada de Namco ya había dejado más que en claro que cuando se trata de tecnología no cualquiera les hace el aguante y todo parece indicar que esta vez van camino a superarse de nuevo. Si bien los modelitos de los personajes que serán reciclados serán practicamente los mismos, con unos cuantos retoques aquí y allá, quienes se ocupan de la parte gráfica están haciendo maravillas, eso claro, hablando de los nuevos luchadores.



Sin embargo, los mayores cambios en la parte gráfica se van a poder apreciar en los más que impresionantes escenarios y en los efectos especiales, que según se dice le pasarán el trapo a todo lo conocido... epa que no se andan con cosas chicas estos pibes. Hasta donde se sabe, Tekken 4 sufrió varias demoras por motivos que no se dieron a conocer y aunque la versión ponja salio a la venta el 28 de Marzo, ya se sabe que su par en inglés aparecerá en público el 15 de Septiembre de 2002 o sea, unos cuantos meses más. Así que a armarse de paciencia.



AQUÍ VEMOS A TEKKEN FORCE EN ACCIÓN

Y SI DE SORPRESAS SE TRATA...

Así como en su momento Tekken Tag Tournament nos tomó desprevenidos al traer entre sus cosas ocultas un simpático juego de bowling (con el que a la larga nos terminamos enganchando más que con el juego original), en Tekken 4 Namco también estuvo escondiendo cosas que según con lo que hemos escuchado, serán realmente impresionantes y por mucho superarán a cualquier cosa que se haya visto en cualquier otro juego de este estilo.

De toda la cantidad de opciones, personajes y huevadas ocultas que habrá en Tekken 4, la más impresionante es un modo que se conocerá como Tekken Force, que será nada más ni nada menos que un nuevo juego dentro de Tekken 4, pero ojo porque esta vez no se trata de una gilada como fue el jueguito de bowling de su antecesor.

Tekken Force también será un juego de pelea, pero en el que iremos avanzando por los escenarios tal y como sucedía en The Bouncer, o sea que seremos nosotros solos contra parvas y parvas de chabones, de manera que las reglas cambian y mucho.

Aunque lo poco que se pudo ver de Tekken Force parece muy prometedor, no se sabe que tan largo será, pero dudo que alguien se vaya a quejar por tener dos juegos al precio de uno ¿O me equivoco?

STUNTMAN

Compañía / Distribución: Reflections / Infogrames
Fecha de salida: 25 de Junio de 2002

PS2

Mucho coraje, amor por la adrenalina, un espíritu medio suicida y por supuesto una muy buena cobertura médica son algunos de los requisitos que implica el ser un doble de riesgo, profesión que sin dudas está entre las más peligrosas del mundo.

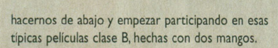
Pero si en lugar de estos requisitos tienen una PS2 y alguna vez quisieron ver un poco más de cerca el lado más arriesgado de las producciones de Hollywood y participar en algunas de las escenas de acción más increíbles que van a ver en mucho tiempo, entoces estén muy atentos a esta nota porque los amigos de Reflections les van a dar la oportunidad.

STUNTMAN TOMA 1... ¡AAACCION!

Desarrollado nada menos que por los creadores de la serie Driver, este ingenioso e interesante proyecto una vez más nos va a exigir poner a punto nuestra habilidad tras el volante, pero esta vez no como conductor para el crimen organizado sino que estaremos luciéndonos frente a las cámaras como un talentoso doble de riesgo.

Entrando al mercado de la pantalla grande como un simple principiante, nuestro objetivo en Stuntman será el de convertirnos en verdaderos profesionales del peligro y progresar en nuestra carrera hasta llegar a trabajar en las superproducciones más taquilleras del mundo, pero claro que para eso antes tendremos que





hacernos de abajo y empezar participando en esas típicas películas clase B, hechas con dos mangos.

En líneas generales, en cada toma o misión, por decirlo de una forma más clara, estaremos participando en toda clase de persecuciones y escenas de acción con vehículos que son como para ponerle los pelos de punta a cualquiera y no hace falta decir que para muchas cosas van a tener que tenerla realmente clara a la hora de subirse al auto.

Al final del rodaje de cada película, Stuntman nos dará la opción de ver un corto que combinará animaciones ya hechas con algunas de las mejores tomas de lo que nos tocó hacer en ese nivel, todo pre-editado de una forma impecable.



PERO ESTO NO ES TODO

Además del modo principal en el que como acabo de decirles, tendremos que seguir una carrera profesional, Stuntman tendrá una enorme variedad de opciones que nos aseguran que este título nos va a durar un muuuuuy largo rato. En primer lugar habrá un estadio en el que además de practicar con diferentes obstáculos vamos a tener acceso a varios tipos de entrenamientos básicos medios y avanzados que poco a poco nos van a ir enseñando a hacer las maniobras más increíbles. Además de los entrenamientos tambien vamos a tener diferentes misiones o pruebas individuales, que entre otras cosas nos servirán para ir habilitando cientos de cosas que se podrán usar en los diferentes modos del juego entre las que estarán otros autos, nuevas misiones, opciones especiales y muchas cosas más. Pero una de las cosas más interesantes con las que supuestamente nos encontraremos en la versión final de Stuntman será un completo editor con el que nosotros mismos vamos a poder armar los escenarios dentro del estadio, para intentar hacer pruebas que por ahora sólo están en nuestra imaginación. Este editor sería algo similar a lo que se ve en juegos como Tony Hawk 3, de manera que con muy poca práctica y de una forma muy simple en pocos minutos estaremos en condiciones de armar niveles de aquellos.

Entre algunas de las muchas cosas que se van a poder ir habilitando en los distintos modos que ofrece Stuntman, incluso habrá nuevos accesorios como obstáculos, rampas y objetos para hacer pedazos, para que los usemos en el editor lo que le estaría dando una vida útil más larga de lo que podamos pensar.

En la parte técnica, los muchachos de Reflections no se andan con pequeñeces ya que además de los espectaculares gráficos que están a la vista de todos, han prometido que los autos tendrán una física y un modelo de daño que incluso será más detallado y real que lo que hemos visto en Grand Theft Auto 3 así que ojo con esto porque realmente puede ser que tengamos una gran sorpresa frente a nuestras narices.

La fecha de salida de Stuntman esta confirmada para Junio por lo que no falta tanto para convertirnos en aquella estrella de acción que tanto soñamos.



PAC MAN WORLD 2

Compañía / Distribución: NAMCO
Fecha de salida: Para cuando lean esto... ya!

PS2

En el mundo de los videojuegos, los personajes tan emblemáticos y reconocidos como éste se pueden contar con los dedos de una mano y tras haber dejado su marca prácticamente en todos los sistemas habidos hasta el momento la gente de Namco pretende enviar a su simpático bichito amarillento al mundo de las PS2 para que les consiga algunos billetitos extra... ¿lo logrará?

MAQUILLAJE POR FAVOR

Como una interesante vuelta de tuerca para festejar los veinte años del personaje, en 1999 la aparición de Pac Man World en su versión para PSOne fue más interesante de lo que aparentaba, ya que a diferencia de lo que sucede con muchas reediciones de juegos del año del tuje, esta vez el curro estaba bien hecho.





Combinando detalles más que típicos del personaje, como ser los laberintos, los power ups y esas cosas con un estilo de juego similar al de los Crash Bandicoot, los muchachos de Namco lograron traer de vuelta al presente a este singular bichejo con un interesante jueguito de plataformas, que tuvo más éxito de lo esperado, cosa que explica este regreso... aunque esta vez no estoy seguro que vaya a tener los mismos resultados que consiguio antes.

Confiados en que la fórmula que crearon tiempo atrás va a causar una buena impresión en la gente del siglo XXI, el equipo de desarrollo de Pac Man World 2 optó por hacer una continuación con la menor cantidad posible de cambios y por eso es que las mejoras más importantes se verán casi exclusivamente en los gráficos.

Aprovechando el poder de la PS2, los diseñadores se están esmerando lo más posible por darle el aspecto más vistoso posible al juego, cosa que al ver las imágenes resulta bastante obvio.

Modelitos más prolijos, nuevos escenarios ahora en full 3D y algún que otro puzzle medianamente ingenioso (más la posibilidad de habilitar las versiones originales de todos los Pac Man en un sector especial) es todo lo que pueden esperarse de esta segunda parte. Si les gusto el primero en PSOne o si son mega fanáticos de los juegos de plataformas, entonces este seguro les va a encantar, de lo contrario lo más probable es que pase de largo sin que ni siquiera lo noten.

X-MEN: NEXT DIMENSION

Compañía / Distribución: Paradox / Activision
Fecha de salida: 15 de Agosto de 2002

XB

De la mano de la gente de Activision, los mutantes más famosos del mundo se preparan para dar pelea en la consola de Microsoft, que cada vez cuenta con más títulos de primera línea... pero la pregunta del millón es... ¿entrará este juego en esa categoría?

X-PEREMOS QUE SEA BUENO

Tras lograr bastante éxito con los dos títulos de la breve, pero interesante serie X-Men: Mutant Academy Activision se prepara para dar el gran salto hacia una plataforma de última generación y en este caso una de las elegidas ha sido la flamante Xbox.

Por lo que pudimos ver hasta ahora, X-Men: Next Dimension (XMND) tranquilamente podría pasar como la tercera parte de la serie, pero lo cierto es que parece ser que además de las evidentes mejoras que a simple vista se notan por el lado de los gráficos, también habrá un par de novedades que sin ser para caerse de la silla, pueden llegar a estar bastante piolas.

La primer novedad importante es que supestamente ahora vamos a poder movernos en tres dimensiones, detalle que sin dudas podría estar copado, especialmente para ponerlo a la altura de los pesos pesados de esta categoría.

A pesar de que en lo personal, dudo que detalles como esto del movimiento en tres dimensiones puedan poner a este juego en la cresta de la ola (sobre todo si tenemos en cuenta las cositas que Namco está por sacar), esto puede llegar a traer consigo un par de sorpresas, asi que habrá que ver con qué nos salen.

Por otro lado, se comentó que los escenarios van a ser mucho más amplios e interactivos que antes, lo que en términos de juegos de pelea significa que vamos a poder hacer bolsa todo y en teoría eso nos daría la posibilidad de ir accediendo a diferentes sectores, cosa que sin ser el colmo de la originalidad estaría muy bueno para darle un ritmo más movido a los combates... no olvidemos decirle gracias a la serie Dead or Alive por la idea.



Tal y como muchas otras compañías que producen juegos de este tipo hacen, los protagonistas que Activision incluirá en XMND serán un reciclaje con algunas mejoras estéticas de muchos de los que estuvieron en los Mutant Academy, y salvo por un par de apariciones nuevas, no hay muchas novedades en este aspecto. Por ahora, XMND está anunciado para Xbox y con el mismo dia d[illegible]lida para PS2, y unos dias despues, el 3 de Septiembre para Gamecube, digamos que por lo visto esta t[illegible] pensado como para que nadie se quede afuera. [illegible]taria una version de Game Boy Advance para que la [illegible]utacion sea total.

Lara Croft Tomb Raider
the angel of darkness

Y parece que este año se viene perfilando muy bien para los usuarios de Playstation 2 y sin lugar a dudas una de las sorpresas mas grandes que nos hemos encontrado hasta ahora es el inesperado resurgimiento de la serie Tomb Raider, que ademas de estrenar un nuevo estilo, promete convertirse en una de las grandes revelaciones del 2002.

Después de su supuesta muerte en el final del cuarto episodio de la saga y luego de un quinto título que tuvo un fuerte olor a curro, como lo fue Tomb Raider Chronicles, muchos de los fans de esta pulposa heroína digital ya se hacían a la idea de que el nombre Lara Croft pronto sería parte del pasado ya que a juzgar por como había quedado todo, parecía que esto no daba para más.

Pero bueno, después de haberse tomado un tiempito para relajarse y sabiendo perfectamente que una franquicia como ésta no aparece todos los días, los muchachos de Core decidieron mantener a la gallina de los huevos de oro con vida y seguir exprimiéndola en el mundo de las consolas de última generación. Por eso es que cerca de fin de año (más precisamente el 15 de Noviembre) y con unas buenas cirugías estéticas encima, Lara resucitará para mudarse a la Playstation 2 de Sony en un título que promete ser realmente espectacular.

Y si se preguntan ¿cómo es que hicieron para revivirla después de ese salto hacia una muerte casi segura? Bueno de eso nadie dentro de Core mencionó una sola palabra, pero se rumorea por ahí que los eventos de esta nueva aventura comenzarán tiempo después de eso lo que dejará el tema del regreso de Lara a nuestra incansable imaginación... aunque sería bueno que se hayan inventado una buena excusa que no sea, simplemente que la licencia vende... ¡cuanto misterio!

Más viva que nunca

Nos guste o no y a pesar de que con cada continuación, la serie Tomb Raider fue cayendo cada vez más en el clásico "más de lo mismo", su curvilínea protagonista logró vender la friolera de más de 30 millones de unidades en todo el mundo en prácticamente todas las plataformas imaginables (Game Boy incluido), convirtiéndose de paso en uno de los personajes más exitosos del mundo de los videojuegos.

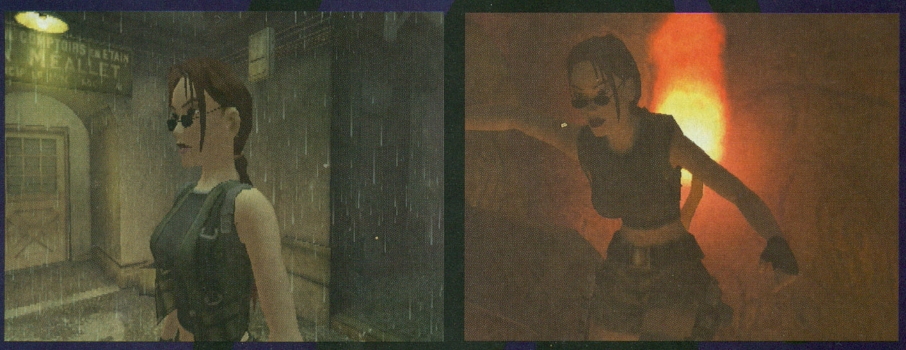
Luego de muchas discusiones, cambios de planes y todas esas cosas, lo que en un principio se dio a conocer como Tomb Raider: The Next Generation ya tiene nombre definitivo, que será Tomb Raider: The Angel of Darkness y por lo que se comentó hasta ahora, sólo estará disponible para PS2 y posiblemente para PC.

Al parecer, la trama de este título será mucho más siniestra que la de los anteriores e incluso la personalidad de Lara será bastante más oscura y violenta de lo que habitualmente era. Esta vez todo comienza cuando Lara recibe un desesperado llamado de un antiguo maestro en París, que tras haber sido visitado por una misteriosa figura que le pide que encuentre una antigua pintura con características muy particulares, decide pedirle ayuda.

Al llegar a París, Lara descubre que su amigo ha sido brutalmente asesinado y para empeorar las cosas alguien se ha encargado de que todo haga parecer que ella es la culpable, por lo que además de investigar lo que sucede, esta vez también tendrá que ocuparse de limpiar su nombre, misión que como se podrán imaginar no va a ser tan simple.

Un nuevo comienzo

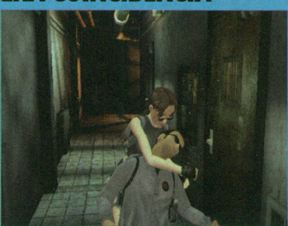
Una de las noticias más alentadoras sobre este nuevo proyecto es que en lugar de limitarse a hacer lo mismo de siempre con distintos gráficos, como paso con la mayoría de las continuaciones del título original, esta vez la gente de Core Design tiene planeado hacer un verdadero esfuerzo de producción y han prometido una serie de cambios



CUALQUIER PARECIDO CON OTROS JUEGOS ES MERA COINCIDENCIA







No siempre las armas son la mejor solucion y en esta secuencia vemos a Lara haciendo una pequeña demostracion de sus nuevas habilidades.

muy importantes con respecto a lo que venimos jugando desde el '96.

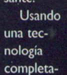
Entre todas estas promesas que por ahora no pasan de eso, sin lugar a dudas la más interesante es que parece ser que la jugabilidad y el estilo en general del juego, van a cambiar totalmente, algo que ya se deja ver en las fotos que acompañan esta nota.

De acuerdo a lo que comentó el equipo de Core, uno de los detalles más importantes de este nuevo Tomb Raider es que su estructura será más parecida a la de un RPG de acción, que entre otras cosas tendrá la particularidad de ser algo así como tres juegos en uno, con secciones bien diferenciadas entre sí.

En primer lugar, vamos a tener etapas en las que como buenos aventureros, vamos a tener que hablar e interactuar con otros personajes para buscar pistas que nos ayuden en nuestra, por ahora misteriosa búsqueda, lo que nos da la pauta de que esta vez la trama va a ser mucho más elaborada y compleja de lo que estábamos acostumbrados a ver.

En segundo lugar y como no podía ser de otra manera estarán los niveles en los que la acción se va a desarrollar al más puro estilo del Tomb Raider original, o sea que también habrá exploración hasta por los codos.

Y por lo que pudimos ver hasta ahora, como broche de oro, el tercer modo en el que se va a desarrollar la acción aquí será algo curiosamente similar a lo que vimos en los Metal Gear Solid de Konami, en donde Lara estará enfrentando situaciones más complejas y tendrá que mostrar su habilidad para pasar desapercibida usando toda una nueva y muy amplia variedad de acciones y movimientos que la convertirán prácticamente en la versión femenina de Solid Snake.



Lejos de la tradicional estructura lineal que siempre fue moneda corriente en los Tomb Raider anteriores, se adelantó que esta vez vamos a poder tomar decisiones importantes sobre lo que vamos a hacer o no y como consecuencia de eso la trama del juego se modificará, de manera que ya se pueden ir haciendo a la idea de que habrá más de un final.

Gracias a esto y a unas cuantas sorpresas de las que por ahora se negaron a hablar en detalle, los pibes de Core aseguran que The Angel of Darkness será una experiencia totalmente diferente incluso para los que ya se liquidaron los títulos anteriores que resulta más que interesante.

Usando una tecnología completa-



mente nueva, que será estrenada con este título, Core tienen toda la intención de poner este juego a la par de los títulos más avanzados de PS2. Lejos de los modestos 500 polígonos que Lara tenía en sus dos ultimas aventuras el nuevo modelo que veremos aquí estará usando alrededor de 5000 polígonos, o sea que habrá lujo de detalles para que los fans se babeen encima.

Por lo que se puede ver, los escenarios estarán a la altura de clásicos como Metal Gear Solid 2 o Devil May Cry, y obviamente todo esto vendrá acompañado por un impresionante surtido de efectos especiales, de manera que es muy probable que estemos ante toda una sorpresa.

Pero si de sorpresas se trata, con este proyecto parece que los planes de los chicos de Core apuntan bastante más alto de lo que todos esperábamos porque además de todos estos cambios y novedades (sin mencionar todo lo que se tienen encanutado) confirmaron oficialmente que The Angel of Darkness no será simplemente un título aislado sino que se trata del primero de una nueva trilogía.

Efectivamente y lejos de ser una simple promesa, Core anuncio que ya tiene el contrato firmado que hara posible que los tres episodios de esta nueva saga se conviertan pronto en realidad. Segun los tiempos con los que se esta manejando la gente de Eidos, supuestamente la idea es sacar un titulo por año, asi que si todo sigue marchando como hasta ahora, a partir de Noviembre la serie Tomb Raider volvera a estar en las pantallas de nuestros hogares.

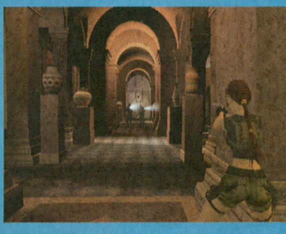
A pesar del parecido con juegos bien conocidos por todos, hay que reconocer que por lo menos en el apartado visual, Tomb Raider: The Angel of Darkness esta a la altura de lo mejor que se conoce en este tipo de genero y supuestamente de aqui a Noviembre muchas cosas se van a mejorar aun más, asi que habra que ver que pasa.

De cualquier forma esta vez hay razones más que suficientes como para ir teniendo muy en cuenta esta nueva aventura de Lara.

Al mejor estilo Solid Snake







A la hora de tomar ideas de algunos grandes exitos de estos ultimos tiempos, los muchachos de Core no se privaron de nada.
Una vez más las sospechosas semejanzas con Metal Gear Solid 2 estan a la vista y en esta otra secuencia podemos ver como sera una de las etapas en la que andar a los tiros de frente no es lo mas indicado.

ECCO

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO
REPUESTOS ORIGINALES
RECIBIMOS LOS ULTIMOS TITULOS DE LAS MEJORES MAQUINAS
ACERCATE ANUESTRO LOCAL Y TE SORPRENDERAS CON NUESTROS PRECIO















VENTAS AL POR MAYOR, CONSULTE

Acoyte 16 - Local 8 - Buenos Aires
Teléfonos: 4902-3393 - e-mail: ecco@arnet.com.ar

WIPEOUT FUSION

PS2

PSYGNOSIS / SCEA
GENERO: Carreras de naves
FECHA DE SALIDA: Durante el 2002

Después de haber hecho alucinar a los fanáticos de los juegos de carrera con ambientaciones futuristas desde practicamente el nacimiento de la Playstation original, la hoy por hoy archiconocida serie Wipeout de Sony siempre se mantuvo en punta, sin importar la competencia que tuvo que enfrentar.

Hace ya bastante tiempo que Sony ha estado trabajando para que la reaparición, esta vez en PS2 sea lo más espectacular posible y por lo que pudimos ver en la version Europea, parece que nuevamente han picado en punta, así que si son seguidores de la serie desde sus inicios, no aflojen porque se viene lo mejor.

AJUSTENSE LAS PELUCAS QUE LARGAMOOOOOS

Si bien Wipeout Fusion mantiene el mismo estilo de sus antepasados, ya desde un comienzo las opciones y los modos de juego que ofrece son bastante variados tanto para jugar solos, como en Multiplayer y ya al poco rato de empezar a jugarlo hacen que perdamos la noción del tiempo estando frente al televisor.

A medida que vamos ganando trofeos y progresando en las ligas se pueden ir habilitando parvas de cosas nuevas entre las que encontramos nuevos pilotos, naves, escenarios, algunos modos adicionales, y premios que tienen exigencias bastante elevadas.

Uno de los detalles nuevos que más nos llamó la atención es que ahora las naves tienen un modelo de daño muy preciso gracias al cual podemos apreciar visiblemente las consecuencias de los palos que nos vamos pegando, pero este detalle no pasa únicamente por lo estético.

Al ir dañando nuestra nave es posible que ciertos pedazos de su estructura se vayan desprendiendo afectando seriamente las condiciones de manejo y su rendimiento, o sea que tratar de encerrar a los rivales o chocarlos para dejarlos atrás puede ser un mal negocio.

Considerando que el estado de nuestro vehículo puede ser fundamental para definir una carrera, a la hora de usar las armas estamos obligados a tener mucho cuidado y no dispararle a cualquier gil que se nos ponga adelante, ya que en muchos modos de juego no solo nuestra habilidad para mantenernos en la pista es lo que importa para subirse al podio.

Luego de cada carrera, podemos usar el efectivo que recibimos como premio por nuestra actuación, para mejorar algunas de las características de nuestra nave como ser: Aceleración, maniobrabilidad, potencia, etc. y aunque por esto no se va a ganar un premio a la originalidad ayuda a hacer que el juego se ponga más interesante y nos motiva para esforzarnos lo más posible para conseguir el vil metal.







Los gráficos, como ha sido prácticamente una constante a lo largo de esta saga, son de lo mejor que se puede ver en esta categoría y los efectos especiales, para pasarse toda la carrera con la boca abierta, claro que a esas velocidades, les recomiendo que hagan un esfuerzo y la cierren. Al margen del aspecto visual, que ya de por si es de primera, lo que resulta verdaderamente alucinante en Wipeout Fusion es lo entretenido que resulta jugarlo una y otra y otra vez, lo que lo convierte en una experiencia totalmente recomendable muy especialmente para los seguidores de la serie.

Por el momento sólo la versión europea de este juego está a la venta pero por lo que se dijo, no habrá que esperar demasiado para que todos puedan disfrutar de este alucinante y vertiginoso arcade como sólo Sony sabe hacerlos. Esperemos que sea dentro de este año.

DROPSHIP

PS2

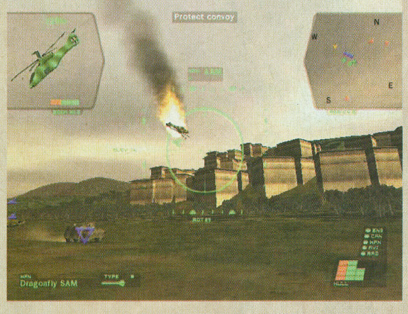
SCEE
GENERO: Acción y estrategia
FECHA DE SALIDA: Durante el 2002

Con una idea de lo más ingeniosa que además fue puesta en práctica de una forma sencillamente brillante, la división europea de Sony nos muestra un título que tiene más que lo necesario para convertirse en una de las revelaciones más grandes del año.

Combinando géneros muy diferentes entre sí con unas cuantas ideas muy piolas, lo que Sony logro con este juego es crear algo único en su estilo que muy pronto todos los usuarios de PS2 podrán disfrutar, de manera que si están buscando algo realmente revolucionario vayan anotándose este nombre porque probablemente los vaya a sorprender.

LA GRAN SORPRESA DE SONY

Dropship es un juego de acción y estrategia que reune lo mejor de varios géneros para integrarlo en una experiencia alucinante como pocas. Difícilmente podría comparar a este juego con algún otro título,



porque, a pesar de que visualmente pueda dar la impresión de ser parecido a otros títulos, les aseguro que basta con jugarlo unos segundos para darse cuenta de que las diferencias con todo lo que se conoce son más grandes de lo que aparentan.

Una de las características más espectaculares de Dropship es que aquí no controlamos un determinado tipo de vehículo sino que de acuerdo a la misión eso puede cambiar, ya que además de las distintas aeronaves que podemos pilotear, también vamos a tener que ponernos tras los controles de diferentes vehículos terrestres siempre y cuando la situación así lo requiera. Sin lugar a dudas, el mayor logro de Sony con este título fue el de crear un juego en el que en lugar de ser los héroes solitarios de siempre, tengamos que trabajar en equipo para lograr la victoria.

En la mayoría de las misiones, además de nuestra propia nave, por lo general tenemos el control de varios grupos de unidades a las que podemos ir dándoles órdenes desde el aire, para así coordinar ataques contra fuerzas enemigas que también trabajan en equipo, cosa que por lo que pudimos ver, hace de una forma muy eficiente de manera que desde ya les voy adelantando que no estamos ante un juego fácil. Pero el elemento estratégico de Dropship va mucho más allá del simple hecho de poder controlar otras unidades durante las misiones, porque también será importante la forma en que las posicionemos en el escenario.

Para eso algunas de nuestras naves tendrán la capacidad de cargar unidades terrestres que nosotros mismos podremos llevar de un lado a otro como mejor nos parezca, lo que nos permitirá colocar refuerzos en nuestras posiciones más débiles con facilidad. Además de su modo de vuelo normal, nuestras naves pueden maniobrar como si fueran helicópteros y eso nos facilita mucho las cosas a la hora de ver los progresos de nuestras tropas o dar órdenes.

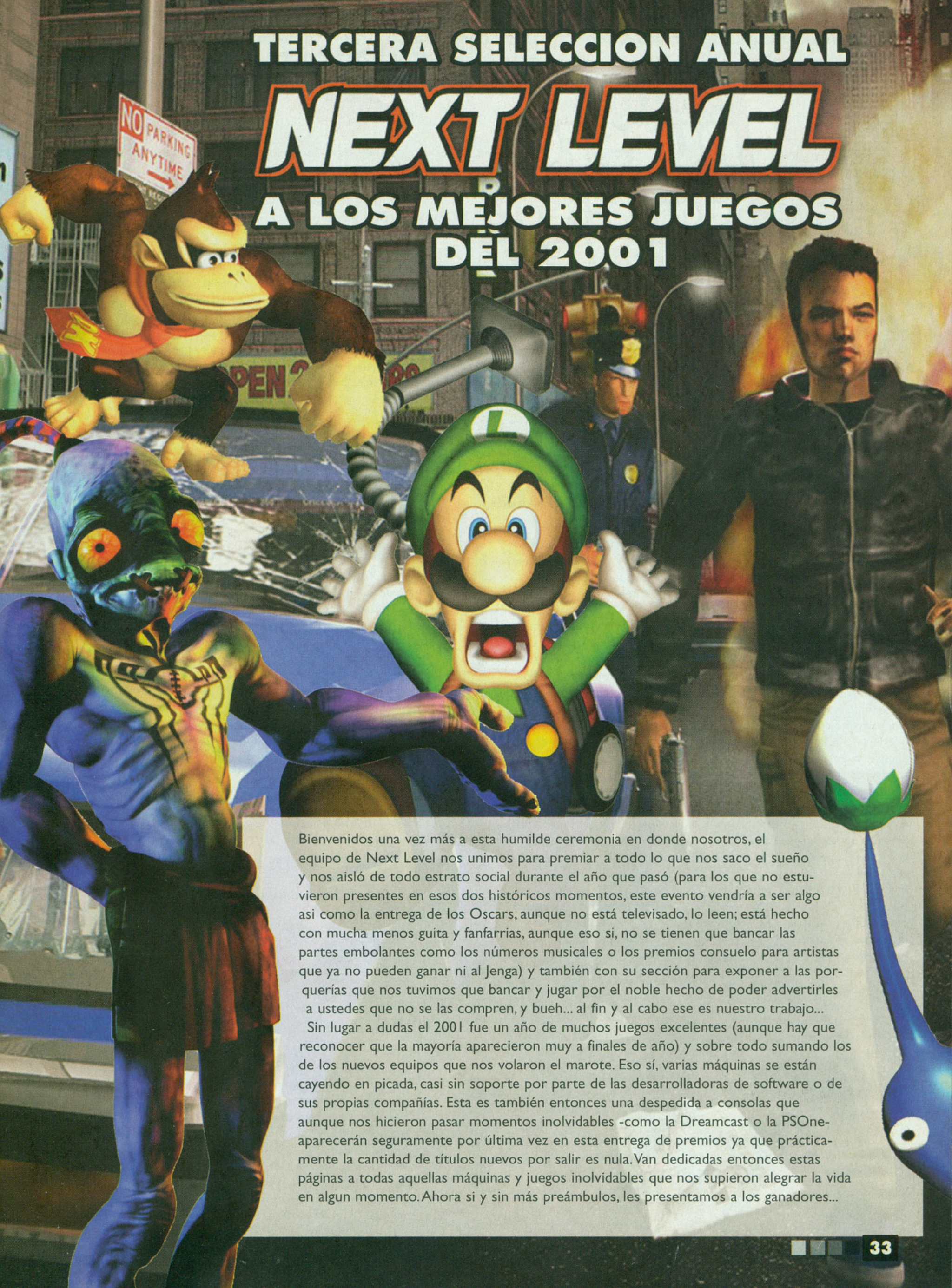
Si bien el juego en sí es bastante más complejo de lo que parece, a través de cinco completísimas misiones de entrenamiento la máquina se va a encargar de ponernos a la altura de las circunstancias. Los gráficos de esta joyita de Sony son comparables a los del alucinante Ace Combat 04 de Namco y en algunos aspectos incluso son mejores, lo que ya de por sí es mucho decir.

Sinceramente hace mucho tiempo que no jugaba a algo tan groso y a pesar de que por ahora Dropship solamente está a la venta en su versión europea dudo que semejante título tarde mucho en aparecer por todos lados, pero todavia no esta confirmado en USA.

Desde ya les voy adelantando que a menos que Sony se haya mandado un moco muy fulero sobre el final del juego, estamos ante un fichín que a muchos no los va a dejar salir del asombro por semanas lo que casi con seguridad le garantizará un lugar entre los clásicos de este año, así que les sugiero que estén muy atentos y no lo pierdan de vista.



TERCERA SELECCION ANUAL NEXT LEVEL A LOS MEJORES JUEGOS DEL 2001



Bienvenidos una vez más a esta humilde ceremonia en donde nosotros, el equipo de Next Level nos unimos para premiar a todo lo que nos saco el sueño y nos aisló de todo estrato social durante el año que pasó (para los que no estuvieron presentes en esos dos históricos momentos, este evento vendría a ser algo asi como la entrega de los Oscars, aunque no está televisado, lo leen; está hecho con mucha menos guita y fanfarrias, aunque eso si, no se tienen que bancar las partes embolantes como los números musicales o los premios consuelo para artistas que ya no pueden ganar ni al Jenga) y también con su sección para exponer a las porquerías que nos tuvimos que bancar y jugar por el noble hecho de poder advertirles a ustedes que no se las compren, y bueh... al fin y al cabo ese es nuestro trabajo...

Sin lugar a dudas el 2001 fue un año de muchos juegos excelentes (aunque hay que reconocer que la mayoría aparecieron muy a finales de año) y sobre todo sumando los de los nuevos equipos que nos volaron el marote. Eso sí, varias máquinas se están cayendo en picada, casi sin soporte por parte de las desarrolladoras de software o de sus propias compañías. Esta es también entonces una despedida a consolas que aunque nos hicieron pasar momentos inolvidables -como la Dreamcast o la PSOne- aparecerán seguramente por última vez en esta entrega de premios ya que prácticamente la cantidad de títulos nuevos por salir es nula. Van dedicadas entonces estas páginas a todas aquellas máquinas y juegos inolvidables que nos supieron alegrar la vida en algun momento. Ahora si y sin más preámbulos, les presentamos a los ganadores...

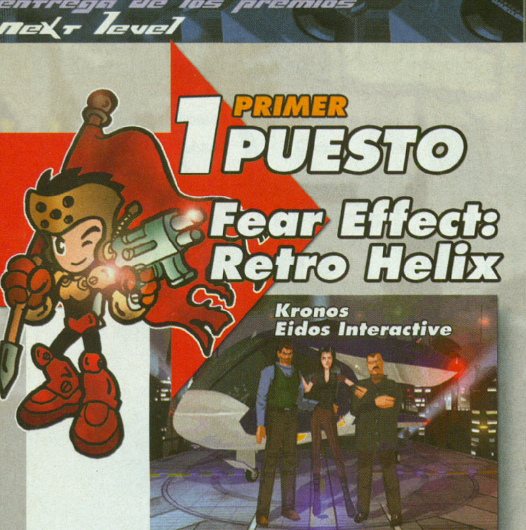
SONY PLAYSTATION PSONE

La Play, como le dicen muchos. Una consola hiper versatil que supo mantenerse en la cresta de la ola durante muchos años, en el 2001 y con la cada vez mayor presencia de su hermana en el mercado, se vio por primera vez reducida a un segundo plano. Los buenos juegos no abundaron y los proyectos futuros los podemos contar con los dedos de una mano.

Ahora eso sí, como siempre nos encontramos con juegos super destacables como el inesperado juego de ingenio One Piece Mansion, sin dudas un juego sumamente adictivo.

La segunda parte de Spiderman: Enter Electro que nos mantuvo en vilo durante un buen rato pese a las camaras que mucho no ayudaban o Square con su reedicion de Final Fantasy IV y Chrono Trigger - en un paquete llamado Final Fantasy: Chronicles, en versiones mejoradas y con escenas cinematicas nunca vistas. Juegos no solo fantasticos sino que demandan horas y horas frente al televisor para progresar. Tambien tuvimos en nuestras manos el Metal Slug X, una excelente conversion de un mega arcade de SNK. Todos ellos excelente ejemplos de los buenos momentos que aun en su peor año, nos supo brindar la PS. Aunque los tres ganadores son:

1 PRIMER PUESTO
Fear Effect: Retro Helix



Ahora que desaparecieron de la PSOne los Resident Evil, Dino Crisis, etc. Fear Effect: Retro Helix, la continuación de una de las mejores aventuras/arcade de PSOne, fue sin dudas el mejor momento de la consola en el 2001.

El juego se destaca por su argumento adulto, una jugabilidad totalmente refinada -corrigiendo casi todas las cositas molestas que tenia la primer parte, aunque persiste la interface poco intuitiva, algunas secuencias demasiado dificiles de resolver por lo incomodo que sigue resultando cambiar de objetos mientras medio Hong Kong nos quiere pulverizar y algunos loops en el fondo que se entrecortan abruptamente y por momentos nos quitan momentaneamente la inmersion. Salvando estas tres cositas contamos con puzzles excelentes y dificiles pero no como para romperse la cabeza por la frustracion, unos valores artisticos de la San Flauta y una historia que nos va a hacer saltar de la silla en varias ocasiones.

Los hechos acontecen con anterioridad a lo que vimos en el primer Fear Effect, por lo tanto, en esta precuela se vuelven a reunir a los tres protagonistas con su anatomia intacta e incluso nos presentan algunos personajes nuevos. El alto contenido erótico -sobre todo en escenas que insinuan mucho, pero no muestran nada- y la cantidad de malas palabras lo alejaron del publico más juvenil pero sin lugar a dudas si tenes la edad para jugarlo, no podes dejar de tenerlo. Ya que Retro Helix pese a sus pequeños detalles, es una experiencia genial se lo mire por donde se lo mire. Por todo esto y mucho más Retro Helix se alza casi sin esfuerzo como el mejor juego del año 2001 para PSOne.

2 SEGUNDO PUESTO
Dance Dance Revolution



No es que Konami nos sorprenda recién este año con este título, pero si es verdad que recién en el 2001 salió la primer versión de esta serie para PSOne en versión americana, por lo que a partir de entonces mucha más gente lo pudo jugar y además un componente esencial para disfrutarlo a pleno - la colchoneta - se volvio más accesible ya que con su lanzamiento en USA fueron más los negocios de videojuegos que la importaron, con un costo más bajo y la gente se fue sumando a este furor. Si quieren saber de que se trata vayan ahora mismo estan recopados sacándoles lustre a las máquinas (como si fueran Chayanne) en shoppings como el del Abasto que tiene 3 máquinas originales de Dance Dance Revolution 3th Mix que son sencillamente espectaculares, y miren. La versión de PSOne es idéntica a la de los videos y si tienen la chance de conseguir la colchoneta y alguna de las versiones Japonesas del juego -que ya van por el 5th mix junto a varios discos de datos- y unos amigos y amigas, la diversión esta asegurada. ¡Solo les va a faltar la bola de espejos colgando del techo para transformar su living en un boliche!

3 TERCER PUESTO
Tony Hawk's Pro Skater 3



Clásico juego del que nadie espera nada. El primer Tony Hawk's Pro Skater arraso con todo y con todos para llevar este poco convencional "deporte" a las masas jugadoras de videojuegos.

Ni que hablar de la continuacion, que no solo fue revolucionaria respecto de la primera sino que fue convertida para practicamente todas las plataformas existentes.

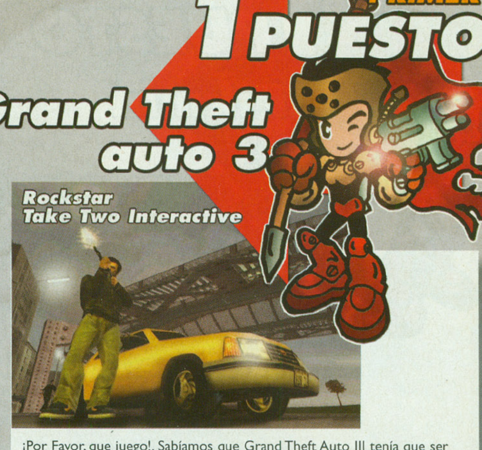
Ahora en esta su despedida de la PSOne, por lo menos, y aunque en esta version no es tan revolucionario como el segundo, Tony saca nuevos trucos de su skate para engancharnos por horas una vez más para completar todos los niveles al 100%.

SONY PLAYSTATION 2

En el que sin dudas fue el año de Sony, la cantidad de juegos de enorme calidad fue abrumadora. Es evidente que la PS2 es la única plataforma de nueva generación que está insertada dentro de todo minimamente en el mercado argentino y por suerte para todos los usuarios, el año de gracia que tiene sobre los nuevos sistemas, se nota por sobre todas las cosas en un pilón de juegos imprescindibles.

Para empezar tenemos juegos que nos encantaron como Ace Combat 04. Gran Turismo 3 fue otra muestra del talento de estos pibes a la hora de crear uno de los mejores juegos de autos de la historia. Onimusha, The adventures of Cookie & Cream. El impresionante Baldur's Gate: Dark Alliance, que nos dejó boquiabiertos en todo sentido. Jak and Daxter: The Precursor Legacy un juego re-Mario 64 pero un mega clásico y por supuesto Final Fantasy X que le vino a poner el broche de oro a lo que sin dudas fue el año de la Playstation 2. Hay muchos, muchisimos juegos nuevos que no tenemos espacio para mencionar. Los usuarios de PS2 están atravesando uno de los mejores momentos de la máquina y con los recientes lanzamientos de juegos como State of Emergency o de Maximo: Ghost's to Glory, este año parece ser que va a ser igual o superior que el anterior. Ahora y sin más vueltas, vamos a los ganadores de los tres puestos de privilegio:

1 PRIMER PUESTO
Grand Theft auto 3



Rockstar
Take Two Interactive

¡Por Favor, que juego!. Sabíamos que Grand Theft Auto III tenía que ser bueno (somos seguidores de la saga desde que su primera parte salio en PC, donde ya nos matábamos jugandolo en red por horas) pero realmente Rockstar nos sorprendió totalmente con esta nueva encarnación de su exitosa saga. Como siempre, tenemos total libertad de acción, pero esta vez -y sobre todo a nivel visual y de contenido- es todo tan pero tan detallista que asusta.

El engine con que esta realizado el juego es absolutamente versátil como para ser una maza tanto en el manejo de vehículos -ya sean coches de todo tipo, lanchas, etc.- como cuando nos encontramos a pie. La cantidad de armas y sus efectos - ¡aguante el lanzallamas! - son devastadores y completamente realistas. Todo lo que es física está espectacularmente cuidado y no es lo mismo pegarse un palo a 200 kilómetros por hora en un convertible que en un camión de bomberos. Como dijimos tenemos total libertad de acción y eso conlleva a que podamos comportarnos como es debido -dentro de lo posible ya que completar las misiones no van a hacer que nos ganemos el cielo precisamente - pero si es verdad que nos podemos pasar de la raya y atacar y matar -y rematar- a quién se nos cruce por el camino, sea un mafioso o una abuelita de 99 años. Obviamente no nos tenemos que olvidar que no se trata nada más ni nada menos que de un juego, una fantasía. Sin embargo, y dejando de lado el delicado tema de la violencia, Grand Theft Auto III es el mejor juego de 2001 en PS2, pero sin dudas -por su tremenda crudeza- absolutamente y unicamente apto para jugadores adultos.

SEGUNDO PUESTO 2
Devil May Cry

Capcom

Esta historia protagonizada por Dante, el hijo de quién hace dos milenios acabara con la fuerza más poderosa y oscura de todas para terminar salvando el universo, se lleva el segundo puesto en lo que sin dudas es la más reñida de las competencias entre todas las consolas. Lo que en teoría tendría que haber sido el próximo Resident Evil, por suerte se terminó convirtiendo en Devil May Cry, un arcade a full, con decenas de combos y poderes para adquirir que nos dejará pidiendo siempre más. Con un guión de dos líneas pero con una acción que no da respiro, DMC es el juego que todos los fanáticos de los arcades de la vieja escuela estabamos esperando. Dificil, pero no imposible. Y con tecnologia de punta. Con gráficos espectaculares y jefes descomunales que nos harán pelar hasta la última neurona para encontrarles el punto flojo y poder eliminarlos. Todo en el medio de una vorágine audiovisual que desde el principio y hasta - el que seguramente sea uno de los mejores - finales de la historia de los videojuegos nos dejará pegados al pad sin remedio. Con escenarios que dejan afuera a casi todo juego concebido hasta el momento y una rejugabilidad que nos asegura meses de diversión. Devil May Cry es un juego que definitivamente no tenés que dejar pasar por ningún motivo.



TERCER PUESTO 3
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

Konami

Sin dudas un juego que no solo sorprende por su alta calidad en todo lo que es tecnología, sino que también por su jugabilidad.

Una vez más Solid Snake está de vuelta, pero ahora no está solo. Los que lo jugaron ya lo sabrán, y a los que no, no les vamos a dar detalles pero MGS2 tiene dentro uno de los secretos mejor guardados de la historia de los videojuegos. En cuanto al argumento - uno de los aspectos más destacados en MGS de PSOne - este es indudablemente muy bueno, pero flaquea sobre el final. Algunas incoherencias y otras cosas realmente ridículas, lo distancian del nivel de grandiosidad al que podia haber llegado. Se ve que Hideo Kojima llegó un poco cansado al final del desarrollo, y no nos extraña, porque más allá de esta nimiedad, MGS2 es una aventura épica, pocas veces vista, emotiva, y en muchísimos aspectos insuperable.



NINTENDO GAMECUBE



1 PRIMER PUESTO
Pikmin

Aunque el nuevo equipo de Nintendo, apareció en un momento patético del país, ya cuenta con los seguidores incondicionales de la empresa y por supuesto nuevos adeptos que que-daron encandilados con sus primeros títulos, algunos, verdaderos festivales para la vista. Aunque ahora los próximos lanzamientos de renombre están cada vez más distanciados y juegos esperadísimos como Mario Sunshine, Metroid Prime o el futuro Zelda no tengan prácticamente una fecha ni siquiera aproximada de salida, el futuro de la máquina se presenta prometedor. Aunque la librería de los juejos no es tan pequeña como los principios de la N64, es verdad que muchos títulos buenos disponibles para Game Cube lo están tambien para los sistemas de la competencia. Ejemplos de esto son Tony Hawk's 3, FIFA 2002, Batman Vengeance o el decepcionante Simpsons Road Rage. Pero ¿qué es lo que hace a esta máquina tan especial entonces? Sin lugar a dudas sus licencias exclusivas, o juegos específicos como el excelente Super Monkey Ball que por el momento Sega solo lanzó para la cúbica consola de Nintendo o el super esperado Virtua Striker 2002 que se viene en versión americana para fines de Marzo. Volviendo al 2001, Nintendo nos decepcionó en buena parte con un Waverace: Blue Storm que salvo por sus increíbles efectos acuáticos, es una experiencia demasiado genérica para un lanzamiento, y a eso le sumamos el parcial desencanto por Luigi's Mansion, un juegazo pero muy corto y prácticamente sin razones suficientes para que una segunda vuelta valga la pena; aunque eso sí, es un catalogo de la cantidad de efectos y del poder que posee la Gamecube. Esto no significa que la máquina no haya tenido buenos juegos, sino que por el contrario aquí tenemos a los mejores tres fichines de Gamecube en su corto período de existencia en el 2001...

Uno de los juegos más sorprendentes y originales del año, es otra muestra más de que el inimitable estilo del creador de Mario y tantos otros personajes, no se limita a un solo género en particular.

En esta increíble experiencia, que es prácticamente inexplicable si no la vivimos en carne propia, guiamos al Capitán Olimar, un astronauta pelado que tuvo la mala suerte (además de ser pelado) de que se le rompa la nave (llamada Dolphin... si entienden la sutileza...) y se estrella en un extraño planeta. Tras el impacto, 30 componentes de la misma se desprenden y caen en varios sectores del lugar, uno más peligroso que el otro. Ahora contamos con 30 días para recuperar las 30 piezas o Olimar morirá por falta de oxígeno. Aunque es básicamente un juego de estrategia en tiempo real, posee unos controles tan intuitivos y una jugabilidad tan refinada que lo convierten en un título para todo gusto y edad.

La única esperanza del astronauta son los Pikmin. Una extraña forma de planta o flor que crece en el planeta y de las cuales existen tres variantes, cada una con ciertas habilidades y rarezas. Unos pueden caminar en el agua sin ahogarse, otros por el fuego sin quemarse, algunos se la bancan más en las peleas mientras que otros son tan livianos que los podemos revolear mucho más lejos que a los demás. Algunos pueden cargar y activar unas rocas explosivas, vitales para sortear ciertos obstáculos. Y todos pueden cargar cosas de un lado para el otro. Una mezcla perfecta y rara entre Lemmings y Command & Conquer, Pikmin es un juego que demuestra que no todo está inventado en cuanto a fichines se refiere.

Un título original y adictivo como pocos, cuyos escasos puntos flojos consisten básicamente en que es un poco corto .Aunque se incluye y a modo desafío una nueva forma de jugarlo una vez terminado que consiste en ver en cada escenario cuantos Pikmin somos capaces de crear en un solo día. Por lo demás, no solo es el mejor juego del año 2001 en Gamecube, sino que es uno de los títulos más originales y adictivos que vimos en mucho, mucho tiempo.

¡Queremos la continuación ya!





2 SEGUNDO PUESTO
Super Smash Bros. Melee

Difícil elección la del segundo y primer puesto. Para decidir cual ocupaba cada posición entre los votantes decidimos resolverlo a las trompadas en el Super Smash y luego desempatar viendo quién criaba una mayor cantidad de las adorables criaturitas en un solo día en Pikmin que se terminó llevando el primer puesto. Así de buenos son estos dos juegos. Super Smash Bros. Melee nos sorprendió con decenas de modos de juego, un increíble arsenal de personajes, movimientos y escenarios, incontables secretos por descubrir y un sistema de lucha mejorado forman una increíble experiencia, sobre todo cuando se juntan cuatro personas a la vez. Ya que sin dudas nos encontramos ante un juego en que el Multiplayer es el modo principal. Sin embargo, Nintendo incluyó una cantidad suficiente de variantes y hasta un modo aventura para un solo jugador - en la que además de combatir contra la máquina, recorremos escenarios en forma lateral, a lo Mario Bros- que no hace sino elevar aún más la calidad y expandir la jugabilidad de este título. Variado y endiabladamente divertido, es la mejor forma de calificar a este Super Smash Bros. Melee, sin dudas uno de los mejores juegos multiplayer en mucho tiempo y el mejor juego de pelea disponible, por ahora, para Gamecube.



3 TERCER PUESTO
Star Wars Rogue Leader

La continuación del genial Rogue Squadron que le volara el pelo a más de uno y que generara un nuevo estilo de juego con decenas de clones insípidos – desgraciadamente la mayoria con el visto bueno de LucasArts y con la misma licencia de Star Wars... - este Rogue Leader aunque sigue siendo más de lo mismo, tiene un estilo que lo destaca por sobre el ataque de los clones. Lo primero que nos llama la atención es el enorme salto en cuanto a gráficos, sin dudas es la primera vez que nos sentimos como que "estamos jugando con las peliculas" como decimos por acá o en la que la calidad de las texturas de las naves, de los escenarios y la increíble ambientación que produce el sonido sacado directamente de los archivos de las películas, más la banda sonora original reproducida con una calidad auditiva exquisita, se unen para crear una maravilloso espectáculo audio/visual aunque con una jugabilidad un poco trillada. Ahora, si no jugaste nunca a ningun juego de este tipo, o te los jugaste todos y queres más, no lo dudes ni un instante.

MICROSOFT X-BOX

Sin lugar a dudas una de las máquinas de la que menos espe rábamos algo coherente, sobre todo debido a la reputacion (no exactamente buena) que tiene la ¡monopólica? Microsoft y que tan bien ganada se la tiene en el campo de la PC. Pero sin lugar a dudas, la Xbox nos sorprendió en más de un sentido.

Con un hardware realmente potente y la cantidad de juegos justa como para mantener a los usuarios satisfechos. No solo durante su lanzamiento sino que durante los meses posteriores al mismo, titulos como Genma Onimusha o Silent Hill 2: Restless Dreams vinieron a engrosar una lista que se sigue agrandando día a día. Obviamente que al igual que como en el caso de la Gamecube, hubo títulos malos -Mad Dash Racing- y juegos que decepcionaron, - ¡y de que manera! - como la doble de muzza que es el Shrek - una licencia excelente a la basura - o el Air Force Delta Storm que da arcadas y no por la velocidad...

Pero muchos títulos buenos y un par de clásicos indiscutibles nos dejaron una buena primer impresión de lo que puede depararnos esta máquina en el futuro. Que ya a esta altura, mejoró mucho.

Uno de los más rescatables de los que no llegaron a figurar entre los tres primeros es el Project Gotham Racing un juegazo de coches muy similar a los de la saga Ridge Racer de Namco, pero que al lado de juegos como el Gran Turismo 3 no tienen mucho con que defenderse, aunque técnicamente sea impecable y hasta tenga un modelo de daños del que el GT3 carece.

Pero bueno, detalles al margen, vayamos a los que segun Next Level son los tres mejores juegos de Xbox de 2001:

PRIMER PUESTO 1

Halo


Bungie Microsoft

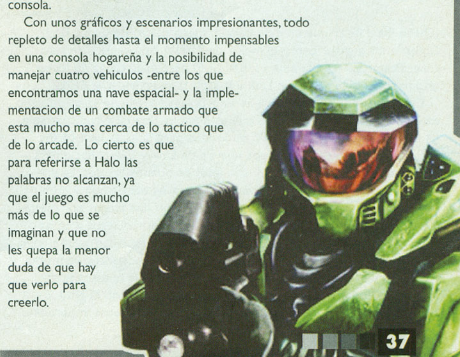
El caballito de batalla de la X-Box y el título en que se cimento básicamente toda la campaña de lanzamiento de la máquina no solo no decepcionó, sino que como verán se llevo el primer puesto en Xbox y si no fuera porque estaba en competencia con uno de los mejores juegos creados en años, es muy probable que se hubiera llevado el premio al mejor juego de 2001. Asi de sencillo.

Uno no puede estar preparado para lo que es la experiencia de jugar al Halo. Sin dudas el mejor arcade 3D o FPS de la historia de los videojuegos.

La historia es más o menos la siguiente: en un intento por que los Covenant - una raza alien que odia a la humana y pretende erradicarla de la faz del universo - no localice las coordenadas de la tierra, la nave que nos lleva a bordo hace una mala maniobra por evitarlos y se estrella en un extraño mundo: Halo, donde desde ese momento transcurrira la mayor parte de la acción. En este lugar, al que lo rodea una especie de gigantesco anillo - que nadie sabe para que sirve ni quien lo construyo, ni para que - comienza nuestra busqueda por encontrar una forma de abandonar el planeta y de paso intentar desahacernos de los Covenant, aunque en nuestra busqueda nos espera el horror de que nada es lo que parece ser en este siniestro y enigmatico lugar.

O sea, tenemos un argumento que nos pone los pelos de punta a cada segundo y que en el medio del camino nos da una sorpresa con una vuelta de tuerca totalmente inesperada que nos cambia toda la perspectiva. Pero sin dudas acá lo sorprendente, –más alla de su increíble jugabilidad- es la tecnología con la que se desarrollo Halo. Sencillamente algo nunca visto en una consola.

Con unos gráficos y escenarios impresionantes, todo repleto de detalles hasta el momento impensables en una consola hogareña y la posibilidad de manejar cuatro vehiculos -entre los que encontramos una nave espacial- y la implementacion de un combate armado que esta mucho mas cerca de lo tactico que de lo arcade. Lo cierto es que para referirse a Halo las palabras no alcanzan, ya que el juego es mucho más de lo que se imaginan y que no les quepa la menor duda de que hay que verlo para creerlo.



SEGUNDO PUESTO 2

Oddworld Inhabitants Microsoft

Oddworld: Munch's Oddysee

Al contrario de lo que muchos imaginan y contra los - que segun nuestra opinión - son pésimos reviews de algunos sitios "serios" es evidente que o fueron escritos sin haberlo jugado, o directamente ni siquiera tenian la Xbox, ni el juego, porque Munch's Oddysee marca un antes y un después, no solo en esta exitosa saga, sino que en el género de los arcades de plataformas en general.

Con características sumamente innovadoras, como el aditivo de una pizca de estrategia y el siempre bienvenido poder de poseer a los enemigos, ahora el mundo de Oddworld nos deja ir mucho más alla y no solo podremos controlar criaturas sino que podremos indicarles acciones como que ataquen o efectúen rituales imprescindibles para poder avanzar en el juego. También podemos upgradear a ciertos personajes para hacerlos más pulenta y que ataquen a distancia para que puedan hacer de mejor manera el trabajo sucio por nosotros.

Gráficos deslumbrantes, escenarios gigantescos -con niveles muy bien diseñados -, dos personajes que juntos son dinamita y un sentido del humor realmente espectacular convierten a este juego -sin lugar a dudas- en uno de los mejores del año que pasó.

TERCER PUESTO 3

Tecmo

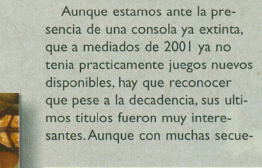
Dead or Alive 3

Siendo este un juego de peleas que rompe todos los standards gráficos y que contiene unas luchadoras que rompen cualquier tipo de lencería erótica con sus exageradas y exhuberantes anatomías (se ve que siempre las retan a duelo a las 3 de la mañana, porque están siempre en bolas) todos caímos rendidos ante los encantos gráficos de DOA3. Ahora, una vez que los ojos se sacaron las ganas, mejor que los no adeptos al estilo de la saga piensen en otro juego para su Xbox porque DOA3 sigue el esquema de siempre. Un fuerte modo tag, un modo Vs. que para los fanáticos es la maza, pero un modo Single Player corto y con un jefe final que se lleva el premio a la ridiculez suprema.

Ustedes se estarán pensando como podemos pegarle palos a un juego que estamos premiando. Cuando vean DOA3 en acción nos van a comprender, no es el juego de lucha perfecto - por ahora eso es merito de Soul Calibur - pero en su estilo y sobre todo en graficos DOA 3 es algo grandioso e imperdible para los seguidores de la serie.



1 PRIMER PUESTO
Conker s Bad Fur Day


Rare Nintendo

¡Que juego!
Acá si me van a tener que perdonar pero voy a perder la cordura como Maestro de Ceremonias (a todo nivel ya la perdi hace rato...) pero es que este juego, a mi entender, es el mejor arcade de plataformas que jugué en mi larga vida de gamer.

Con un guión resacado, personajes inolvidables, secuencias memorables, la jugabilidad a la que nos tiene acostumbrados la gente de Rare aunque mucho mas lisérgica y obscenamente divertida.

Pocos juegos nos hacen acordar el porque "nos gusta tanto jugar" y Conquer es quizás el mejor ejemplo de esto. Rare, te lo advertimos, queremos una segunda parte... ¡y la queremos ya, sino Conquer te la da!

NINTENDO 64

Aunque estamos ante la presencia de una consola ya extinta, que a mediados de 2001 ya no tenia practicamente juegos nuevos disponibles, hay que reconocer que pese a la decadencia, sus ultimos titulos fueron muy interesantes. Aunque con muchas secuelas, que aunque siempre muy buenas se tornaban repetitivas como Mario Party 3, que era genial - pero siempre y cuando no tuvieras los anteriores - más la Pokemania que en ese momento estaba a pleno, salieron tres titulos dignos de ocupar un lugar en tu videojuegoteca. Sin más preambulos, los ganadores:

2 SEGUNDO PUESTO
Paper Mario

Si nos dejáramos llevar por algunos comentarios (sobre todo del Oso) jamás nos hubiéramos enganchado con este juego. Pero la verdad es que Paper Mario es un juegazo en todo sentido. Aunque los graficos "papelito" no van a ser del agrado de todos, este es un excelente juego de rol, con un sistema de combate muy intuitivo e interesante que sorprenderá al que le de la chance. Si sos fana de Mario y de los juegos de Rol, imprescindible es poco. Corré ya a buscarlo.


Intelligent Systems Nintendo

3 TERCER PUESTO
Tony Hawk's Pro Skater 2

Si. Es una realidad. Tony Hawk's apareció en todas las consolas imaginables. Incluso intuímos que debe existir una version para la ahora cancelada "Indrema" dando vueltas por ahí. Lo cierto es que esta versión estuvo a la altura de lo que es este juego para sus fanáticos. Y por suerte para vos si sos fana y solo tenes una N64, podes disfrutar de lo que es fracturarse los huesos de mil maneras distintas, aunque por suerte, en forma virtual.

Edge of Reality Activision

1 PRIMER PUESTO
Zelda: Oracle of Seasons / Ages


Capcom Nintendo

¿Quián iba a decir que en definitiva un juego nativo de Game Boy Color le iba a ganar como el mejor de 2001 a cualquiera diseñado específicamente para la nueva GBA? Si. El personaje capaz de lograr esta hazaña no es otro que Link y la saga, la ya legendaria: Zelda.

Conservando la perspectiva aerea y la jugabilidad que lo transformo en el ícono de los videojuegos que es hoy por hoy, tal y como se veia en mejores momentos, como cuando salia para Snes: A Link to the Past. Esta vez son dos los juegos nuevos de Link y CIA. y decidimos premiarlos en conjunto porque son igual de buenos los dos. La diferencia principal es que en uno viajamos a través del tiempo y en el otro, entre las estaciones del año. Y aunque son dos juegos completamente independientes entre si, podemos transferir objetos y cosas entre los dos mediante codigos que nos da. La jugabilidad sigue siendo endiabladamente adictiva y la dinamica de estas alucinantes aventuras, completamente atrapante. Otro premio que se lleva nuestro hombrecito de verde, que sin lugar a dudas lo convierten en el gran favorito de Game Boy de 2001, con dos juegos realmente imperdibles.

GAMEBOY COLOR/ADVANCE

Increíblemente, la nueva portátil de Nintendo nos dio casi tantas sorpresas y satisfacciones como las consolas que usamos en nuestros televisores. No solo hubo títulos fantásticos como Tony Hawk's Pro Skater 2, Mario Kart Super Circuit e inclusive Castlevania con su eterno cazavampiros tuvieron una incursion totalmente inedita en este sistema. Entonces ¿Cuales son aun mejores que estas maravillas? Pasen y vean:

2 SEGUNDO PUESTO
Advance Wars

Si alguien me hubiera apostado que era posible realizar un juego de estrategia tan interesante y tan poco superfluo en una portátil hubiera perdido hasta las medias. Mezcla de Rings of Red, de Front Mission y varios más, Advance Wars explota al máximo la capacidad del GBA. Si tienen poco tiempo, o no quieren invertir todos sus ahorros en pilas aléjense de este cartucho, es adictivo hasta la medula.



Nintendo Nintendo



3 TERCER PUESTO
Golden Sun

Un juego de rol del que se esperaba poco y nada.nos tomo por sorpresa con sus excelentes gráficos -increibles, diriamos para ser una portatil-, un sistema de combate alucinante con efectos maravillosos para la ejecución de spells y la creacion de escenarios. Y como es logico en un buen RPG, una historia muy copada que nos obliga siempre a seguir un poco mas a ver que pasa. Consumiendo horas y horas de nuestro tiempo. Imperdible.

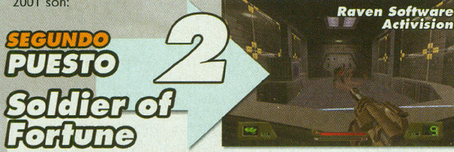

Camelot Nintendo

SEGA DREAMCAST

La que posiblemente sea la última gran consola de esta compañía nos dejo un gusto amargo en la boca. Sin dudas no se merecia el final que tuvo, y menos cuando la puñalada prácticamente vino desde la propia compañía. ¿Juegos buenos? Le sobraban. Nosotros no somos gente de negocios al nivel de comprender el porqué una compañía crea una consola y luego la descontinúa por motivos poco claros. Lo que si entendemos es que la Dreamcast fue siempre una maza. Con decenas de juegos buenos desde el día de su lanzamiento y con clásicos de la talla de Soul Calibur, Resident Evil: Code Verónica y sin lugar a dudas muchos más, ahora la maquina prácticamente desapareció del mercado y no hay previstos nuevos lanzamientos.

En el 2001 y en plena caída libre, igualmente la DC dió que hablar. Juegos como Unreal Tournament (tarde pero seguro) con soporte para juego en Internet, la continuacion del Sonic Adventure, Crazy Taxi 2 o el mismísimo Guilty Gear X que casi casi se lleva uno de los tres premios a mejor juego del año, cabeza a cabeza con Soul Calibur en la supremacía de los juegos de pelea. Si la verdad es que va a ser una verdadera pena despedirse de semejante máquina y el 2002 sin dudas va a ser el año en que veamos los últimos pocos títulos para este maquinón. Los ganadores del 2001 son:

SEGUNDO PUESTO 2
Soldier of Fortune



Zarpado... recontra zarpado, es lo primero que se nos ocurre cuando pensamos en Soldier of Fortune, uno de los juegos vistos en primera persona más divertidos de los ultimos tiempos, que por su vertiginoso estilo incluso nos hace acordar al viejo e inolvidable Doom.

Una historia que podriamos calificar de ridícula, siendo generosos, pero qué de tiros. ¡Dios mio! Gente volando en mil pedazos, balazos por doquier, todas las armas que se puedan imaginar, una cantidad de niveles más que suficientes como para mantenernos entretenidos durante semanas y un nivel de dificultad ajustado, aunque para los principiantes pueda llegar a complicarseles un poquito la cosa, pero en definitiva, imperdible.

Una de las mejores conversiones de PC a Dreamcast que se puedan encontrar. Con todas las opciones intactas, unos graficos de aquellos y como dijimos, una jugabilidad pocas veces vista.

Descerebrado y ultra violento, pero recomendadisimo para los que tengan la edad como para jugarlo.

TERCER PUESTO 3
Shenmue II



Uno de los juegos que más diera que hablar en el momento de su anuncio. Tras años de espera de sus fans, el juego más aclamado de Yu Suzuki aparecio en la redaccion y causo el clamor de la mayoria de nosotros. Su segunda parte infinitamente superior, nos dejo aun más boquiabiertos.

Sobre todo porque para jugarlo tuvimos que importalo de Europa ya que Sega decidio venderle los derechos a Microsoft y otorgarle la exclusividad en territorio americano a este titulo para la Xbox.

Las puteadas se escucharon en todo el mundo, pero nosotros no nos podiamos quedar de brazos cruzados. Lo conseguimos y no nos arrepentimos. Les recomendamos que revuelvan cielo y tierra pero -y sobre todo si terminaron la primera parte- Shenmue II más que un juego es una obligación para los jugadores. Un aplauso para Suzuki, uno de los capos de los fichines.

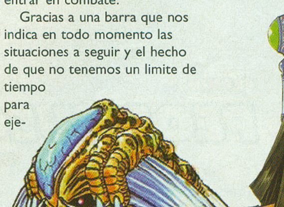
PRIMER PUESTO 1
Grandia II

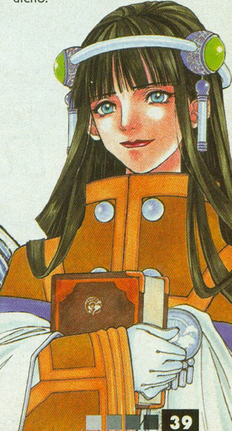


Sin dudas uno de los mejores RPGs de 2001 -y que ahora hace su debut en una nueva encarnacion para la PS2- fue este Grandia II. Muy similar en estilo a los mejores juegos de Square Soft, Grandia II nos permite recorrer una historia espectacular - aunque también muy lineal - todo adornado con unos graficos y efectos increíbles que logran una muy buena ambientacion. Una mencion aparte se lleva su sistema de combate que es similar en algunos sentidos a los de la serie Final Fantasy aunque un poco más simplificado, pero igual de divertido y variado. Este sistema contempla el balance entre los personajes por lo que hay que estar muy atentos al estado de cada uno de ellos antes de entrar en combate.

Gracias a una barra que nos indica en todo momento las situaciones a seguir y el hecho de que no tenemos un limite de tiempo para ejecutar los comandos en el medio del combate, las posibilidades estrategicas se amplian hasta límites insospechados. Grandia II posee muchas opciones pero todas ellas estan tan bien explicadas por el mismo juego que en minutos entendemos todo lo que podemos hacer de manera clara y precisa. Pocos juegos tienen este cuidado a la hora de no marear a los jugadores novatos.

Esta todo dicho: Grandia II no solo fue el mejor juego del año 2001 para Sega Dreamcast sino que nos deparo cerca de las mejores 60 horas de juego en mucho, mucho tiempo delante de una consola. He dicho.





Otros candidatos:
Project Eden (PS2)
Shadows of Destiny (PS2)
Guitaroo Man (PS2)
NBA Street (PS2),
Silpheed: The Lost Planet (PS2)
Baldur's Gate:
Dark Alliance (PS2).

PREMIO REVELACION DEL 2001 — Ico

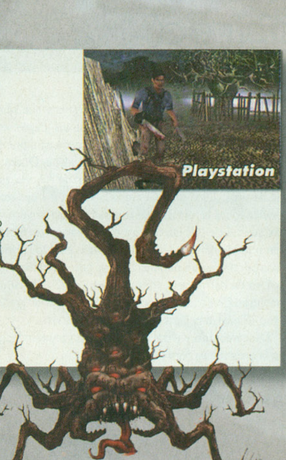


La mayor sorpresa del año sin dudas fue Ico, un juego del que no se sabía prácticamente nada. Con un personaje no muy querible, por lo menos desde el vamos, y un arte de tapa desastroso que dice "no me compres, soy horrible". Pese a todos estos contratiempos es un milagro que Ico se haya vendido aunque sea en pequeñas cantidades. Si Sony se hubiera puesto las pilas para promocionarlo debidamente, Ico tendría que haber sido un suceso. Pero no. Mal por Sony. Eso igualmente no le quita el mérito de que se haya convertido en uno de los mejores juegos de 2001, sino que además nos demostró que todavía existen géneros inexplorados y que con imaginación y talento se pueden lograr cosas increíblemente bellas. Casi un cuento de hadas, Ico es la historia de un chico condenado al destierro en un misterioso y gigantesco castillo, donde deberá morir encerrado en una especie de cripta por el solo hecho de haber nacido con cuernos en su cabeza. Desgraciadamente en su pueblo natal esto para la gente significa un imán para las tragedias y la mala suerte. Ico no sería un cuento sino existiera una princesa a la que tendremos que rescatar y proteger del constante acecho de las garras de lo obscuro y lo desconocido y sobre todas las cosas, de una diabólica y enigmática reina.

Igualmente, Ico, gracias por haber nacido asi. Porque gracias a ese "defecto" nos diste el gusto de explorar algunos de los escenarios más bellos que hayamos visto al dia de hoy, repletos de magia e imaginación. Recorriendo el castillo pudimos resolver algunos de los puzzles más ingeniosos en años, incluso sin tener que utilizar ¡ni siquiera un inventario! Y por sobre todas las cosas porque jugamos a lo que sin dudas es la sorpresa indiscutible de 2001 y una experiencia inolvidable desde todo punto de vista.

Otros candidatos:
Shrek (X-Box)
Air Force Delta Storm (X-Box)
Max Payne (PS2)
Wave racer: Blue Storm (GC)
James Bond
Agent Under Fire (PS2)
Rune (PS2)

PREMIO DECEPCION DEL 2001 — Evil Dead



Con el ultra fanatismo que tenemos por esta saga de películas, y la idea de que íbamos a poder jugar con Ash como protagonista a una especie de Resident Evil, no podíamos más que estar super entusiasmados con este titulo. Decenas de notas entre previews, news y fotos.

Ademas de una más que extensa cobertura en Datafull.com y meses de espera, lo que recibimos fue uno de los juegos mas decepcionantes de los que tengamos memoria, y que para colmo de males, una de las peores cosas es que es totalmente injugable.

Con unos gráficos mediocres, enemigos imposibles de matar y que encima se regeneran cada dos por tres, armas con las que es más facil suicidarse que atacar y todo rodeado de una neblina de mediocridad, este Evil Dead termino siendo una experiencia verdaderamente cancerígena y no se si no nos estamos quedando cortos...

Para resumirlo en pocas palabras, como algun muerto dijo alguna vez..."Los de THQ... merecen la muerte."

Otros candidatos:
Absolutamente todos los que analizó el Oso en la sección Recycle Bin. Y obviamente los Army Men que aparecieron, mega ascos imposibles de tolerar

PREMIO PEOR JUEGO DEL 2001 — The Sumo Wrestling

¡No hay foto porque no guta!

Playstation

Como puedo comentarles lo malo que es este juego si ya Santiago "el Oso" Videla lo despellejó a más no poder en su Final Test de la sección Recycle Bin del número 29 de esta revista.

No me queda otra que hacer referencia constante a las frases memorables que supo plasmar en el teclado minutos después de terminar esta auténtica porquería de los videojuegos.

El Oso, en esos momentos supremos calificó al juego con un 4% - y nos parece que se le fue la mano con el puntaje- y lo describió básicamente con estas líneas. Las transcribo tal cual para los que no tienen aquel número y se perdieron este Test imperdible:

"Deporte inventado por los fanáticos del morfi tupido y el buen vivir para no tener que hacerce mala sangre por ir al gimnasio para ponerse en otra forma que no sea de pelota" o "tiene menos atractivo que lo que se va por la tubería cuando tiramos la cadena".

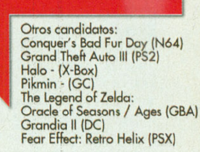
Hablando de la dificultad fue claro: "a pesar de ser bizarro resultó siendo más facil que la tabla del cero y sinceramente me parece que el enemigo más difícil a vencer aquí son los controles, que parecen estar configurados por un marciano".

Para rematarlo con un "una experiencia tan divertida como meter la mano en un ventilador para ver que pasa".

Creo que sobran las acotaciones, con ustedes... el peor juego del año.



PREMIO
MEJOR JUEGO
DEL 2001



Otros candidatos:
Conquer's Bad Fur Day (N64)
Grand Theft Auto III (PS2)
Halo - (X-Box)
Pikmin - (GC)
The Legend of Zelda:
Oracle of Seasons / Ages (GBA)
Grandia II (DC)
Fear Effect: Retro Helix (PSX)

Y no hay nada que hacerle.

Ni la ferocidad y el sarcasmo de Conker, la ardilla zarpada de Rare, ni la majestuosidad de los escenarios de Halo, ni todo lo "cute" de los Pikmins pueden contra el Magnum Opus de Rockstar: Grand Theft Auto III; de acá a la china el mejor juego no solo de 2001 sino que una de las mejores realizaciones en muchisimo tiempo.

Y es que por sobre todas las cosas GTAIII es todo diversión. Es entretenido a más no poder, pasar cada minuto, cada hora con GTA III es imposible de describir o poner en palabras.

Los gráficos son de lo mejorcito que se vio hasta ahora en una PS2 y eso que recrea el comportamiento de una ciudad casi al pie de la letra. El clima es otro factor tenido en cuenta, así como el correr de los días y sus noches. No es extraño como ver que luego de un terrible chaparrón, salga el sol y con el se forme el arcoiris, o que tengamos que "trabajar" bajo una espesa e impenetrable niebla. En nuestras largas horas con este juego nos encontramos con prácticamente todos los tipos de clima imaginables y quizás con algunos más.

Y es que no se puede vencer a un fichín que lo tiene prácticamente todo: libertad de acción, variedad a rolete, jugabilidad en constante cambio y evolución que nos lleva a límites en un principio insospechados.

Una amplia diversidad de vehículos para controlar - que más de un juego desearía poder tener -, todos respetando las leyes de la fisica a la perfección. Es realmente de alucine ir a mil con un convertible por las avenidas, con un nudo en la garganta porque sabemos que en cualquier momento se nos cruza un camión con acoplado y nos deja en un compacto que no sirve para nada. El modelo de daños es increíble y prácticamente todos los autos se rompen en todos los lugares en que se pueden romper. Desde puertas que no cierran más y las llevamos como un abanico, hasta capots abollados, rebotando sin cesar y que no nos deja ver lo que pasa delante de nuestras narices.

Un juego que nos recompensa constantemente por nuestros esfuerzos por hacer las cosas (cumplir con las misiones de la historia, encontrar paquetes secretos - que son 100 y rejodidos de localizar -, realizar las misiones secundarias como taxista, bombero, policía o "enfermeros", obviamente podemos "pedir prestadas" las ambulancias, los coche autobomba o los patrulleros para completarlas. Esto no solo sirve como diversión adicional sino que nos habilita nuevos escenarios con mejores automóviles y nuevos "estragos" para hacer.

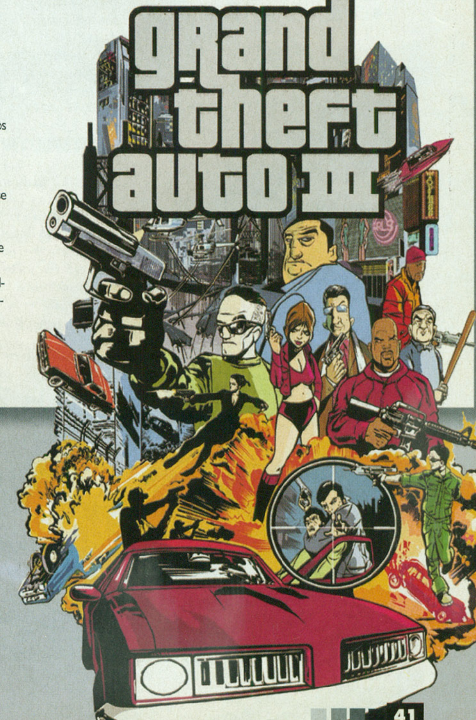
El camino hasta el final es largo y entretenido, pero la diversión, como verán, no se termina tan solo completando la última misión.

GTAIII es una rareza. Es un juego que podemos seguir jugándolo solo por el hecho de crear caos y destrucción a nuestro alrededor. Generando situaciones que nunca podemos calcular como terminaran. Ya que todos los vehículos y sus conductores, así como los peatones - muchos de ellos pertenecientes a diversas mafias - tienen un comportamiento independiente e impredecible. En GTAIII todo cambia.

Siempre es una nueva experiencia, sin lugar a dudas de esas que no se olvidan jamás.

Nunca un juego se mereció tanto ser premiado con un galardón de este tipo como GTAIII.

Felicitaciones a la gente de Rockstar por crear el mejor juego del año, que también es sin dudas uno de los mejores juegos de la historia y por brindarnos tantas horas de salvaje pero regocijante diversión.



¡Ahora es el momento de ustedes!

¡Sí! Queremos que todos ustedes nos hagan saber según su criterio cuál es el mejor y el peor juego de 2001 (de la consola que posean) y si quieren comentarios sobre que les pareció la entrega que acaban de leer. Simplemente háganos llegar su voto y opinión a la redacción por carta o por e-mail a: losmejores2001@ciudad.com.ar con el título: Mejor juego del año 2001 y en el próximo número se enterarán de que juego fue el más apreciado por los lectores de nuestra revista. Entre todos los participantes se sorteará un juego original para la consola que posea el ganador.

Ojo que solo se toma un voto por persona y/o e-mail (las votaciones repetidas seran anuladas automaticamente cuando sean computadas por nuestro ábaco de última generación).

¡¿Que estan esperando!? Envien sus votos ¡Ya!

STATE OF EMERGENCY

PS2 — **ROCKSTAR GAMES / TAKE 2 INTERACTIVE**
GENERO: Acción y descontrol **SIMILAR A:** No hay nada que se le parezca

Expertos en hacer títulos que además de ser exitosos siempre tocan los temas más polémicos y después de habernos traído el fenomenal Grand Theft Auto 3 (el cual hoy por hoy es nuestro juego del año indiscutido), los muchachos de Rockstar una vez más vuelven a rozar los límites del escándalo con un nuevo y espectacular lanzamiento, que aunque parezca mentira, parece calcado de nuestra desafortunada realidad... ¿o será que nuestros amados líderes actúan como personajes de juegos cada vez con más frecuencia?

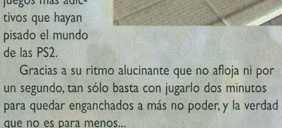
Lo cierto es que sin importarles el constante bombardeo de críticas y palos que reciben en todo momento, estos chicos siguen levantando la plata en carretillas y una vez más nos demuestran que cuando se ponen las pilas son capaces de hacer lo que sea.

CUANDO LA REALIDAD SUPERA A LA FICCIÓN

Corre el año dos mil y monedas, una poderosa corporación ha crecido hasta ser la principal fuerza que controla por completo a un pequeño país de algún rincón apartado del mundo y como siempre pasa en estos casos, se ponen a hacer de las suyas y a manejar las cosas como se les da la gana, obviamente en beneficio propio.

Desde las fuerzas de seguridad, pasando por los medios de comunicación hasta llegar por supuesto a los destinos de millones de personas, todo está en manos de esta corporación que hace todo como mejor le parece, pero cansada de esta situación, la gente ha salido a las calles a armar un descontrol sin precedentes, con el noble fin de tumbar a esta poderosa entidad y poner a estos señores en el lugar que les corresponde.

Con una idea tan simple como esta, y usando muchos elementos de algunos clásicos de antaño como los Final Fight, los amigotes de Rockstar una vez más han usado su magia y se las ingeniaron más que bien para hacer de State of Emergency (SOE) uno de los juegos más adictivos que hayan pisado el mundo de las PS2.



Gracias a su ritmo alucinante que no afloja ni por un segundo, tan sólo basta con jugarlo dos minutos para quedar enganchados a más no poder, y la verdad que no es para menos...

DESPELOTE A DOMICILIO S.A.

En SOE la acción se ve en tercera persona como en muchos otros juegos parecidos y básicamente aquí todo se resuelve a los golpes como en los mejores juegos de pelea de la década de los ochenta. Gracias a la simple, pero efectiva configuración de los controles, combinada con una buena dosis de interactividad con muchos objetos decorativos que podemos ver en cada escenario, nos es posible hacer toda clase de barbaridades sin problemas lo que ayuda enormemente a mantener nuestros niveles de adrenalina altos y poniendo a prueba nuestra creatividad a la hora de descontrolar la situación.



Sin importar que se trate de un enemigo o tan solo un simple civil que pasaba por ahí, podemos agarrar a quien sea, darle una soberana paliza, revolcarlo por el suelo y si eso no es suficiente podemos agarrarlo a bifes mientras el pobre desafortunado aun sigue tumbado en el suelo. Claro que si se trata de exagerar, también podemos agarrar el primer objeto pesado que encontremos para partírselo por el marote, o decapitarlo con ciertas armas blancas todo en medio de una lluvia roja que de seguro le produciría un infarto a todos aquellos que se viven quejando de la violencia gratuita en los juegos de video.

Si bien en cualquiera de sus dos modos de juego tenemos que seguir algunas pautas mínimas y cumplir ciertos objetivos, uno de los detalles más espectaculares de SOE es que en todo momento tenemos una enorme libertad para hacer las cosas de la forma que más nos guste y eso sin mencionar que además podemos usar a cinco personajes con características muy diferentes, de los cuales en un principio sólo dos están habilitados.

El primer modo de juego que tenemos, se llama Chaos y la idea aquí es simplemente hacer puntos, sin importar de qué manera, antes de que se acabe el límite de tiempo que, dependiendo de las opciones que elijamos podrá ser mayor o menor.

En el modo Chaos, una vez que elegimos el escenario en el que vamos a jugar (siempre y cuando lo tengamos habilitado) por lo general el único objetivo que tenemos que cumplir para subir de nivel es alcanzar un determinado puntaje que se nos mostrará en un indicador en pantalla.

A diferencia del modo normal (Revolution) en donde tenemos que ir cumpliendo determinados objetivos, aquí todo vale y por lo general vamos a ir encontrando armas de cualquier tipo y calibre desparramadas por todos lados, para que las cosas se pongan un poco más picantes o sea que mientras más destrozos causemos mejor... además tendremos acceso a todas las áreas de dicho escenario desde un prin-

cipio. Una de las particularidades del modo Chaos es que, cada cierto tiempo las reglas del juego cambian y aparecen ciertos objetivos secundarios con los cuales podemos multiplicar el puntaje, como por ejemplo: destruir los vidrios de los negocios, reventar vehículos, amasijar a pandilleros o ciertos miembros de las fuerzas de la ley y el orden, etc.

Pero ojo, porque cada tanto tiempo también aparecen mensajes de alerta en los que se nos avisa que si reventamos civiles se nos pueden descontar puntos, por lo que ir siempre a lo loco no es muy aconsejable que digamos.

Además de la energía de nuestro protagonista, otra cosa que nunca tenemos que descuidar al estar jugando en modo Chaos es el límite de tiempo. Aquí la única forma que tenemos para ganar algunos preciosos segundos que nos permitan prolongar un poco más esta maratón de destrucción, es agarrando unos símbolos que casi siempre están en manos de los enemigos más importantes, ya sean policías, mafiosos o pandilleros, aunque si tenemos suerte también vamos a poder encontrar algunos tirados por ahí.

Sin importar lo simple que parezca todo al principio, para jugar en este modo hay que tener mucho más aguante del que se imaginan, porque a medida que vayamos alcanzando los puntajes que se nos piden y subamos de nivel, los policías y patoteros varios que se nos van a venir al humo van a ser más duros y lo que es peor... van a estar mejor armados, o sea que no van a poder estar un segundo quietos sin volarle los ruleros a alguien si es que quieren seguir en carrera.

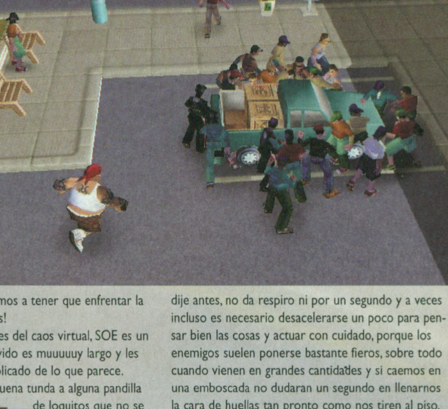


VIVA LA REVOLUCIÓN

El segundo modo y el más importante es el llamado Revolution, porque además de ser en el que se basa la trama principal de SOE, es el que nos va a permitir habilitar la mayoría de las opciones y personajes ocultos.

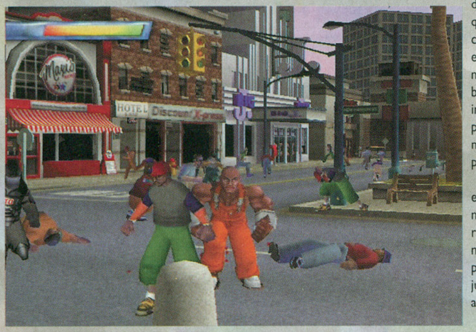
En líneas generales, el estilo de este modo tiene un parecido no muy casual con Grand Theft Auto 3, ya que para conseguir que nos encarguen misiones, primero vamos a tener que hablar con los capos de la resistencia que encontremos en cada lugar.

El modo Revolution es el que nos da la mayor libertad, porque cuando no estamos cumpliendo una misión, podemos ir a donde se nos dé la gana o hacer lo que nos plazca sin ser presionados por limitaciones de tiempo o cualquier otra cosa.



Para ser un juego tan simple en el que todo se resuelve a los bifes o en su defecto con algunos tiritos y alguna que otra bomba, tengo que reconocer que los muchachos de Rockstar se las ingeniaron muy bien a la hora de crear las misiones y hacer que resulten lo suficientemente variadas como para no aburrir, en especial porque en este inocente jueguito vamos a tener que enfrentar la friolera de... ¡178 misiones!

Así es amigos y amantes del caos virtual, SOE es un juego que además de movido es muuuuuy largo y les aseguro que es más complicado de lo que parece.



Desde ir a darle una buena tunda a alguna pandilla de loquitos que no se quieran unir a la causa, pasando por escoltar a hackers mientras hacen su trabajo, asaltar bancos e incluso volar edificios para demostrar que no somos ningunos pichis, todo es posible.

Sin importar que en ocasiones algunas misiones puedan resultar repetitivas, el mayor logro de estos pibes fue hacer un juego increíblemente atrapante que como dije antes, no da respiro ni por un segundo y a veces incluso es necesario desacelerarse un poco para pensar bien las cosas y actuar con cuidado, porque los enemigos suelen ponerse bastante fieros, sobre todo cuando vienen en grandes cantidades y si caemos en una emboscada no dudaran un segundo en llenarnos la cara de huellas tan pronto como nos tiren al piso.

La dificultad está muy bien balanceada en todo momento como para no resultar frustrante y lo más importante es que los enemigos que usan armas de fuego tienen las mismas limitaciones que nosotros en cuanto a municiones, o sea que cuando se gasten todo tendrán que venir a hacernos el aguante a lo guapo.

El hecho de que muchas veces quienes portan las armas más pulenta sean los policías parece no ser un impedimento para que abran fuego en medio de la calle sin importar que esté plagado de civiles (cualquier semejanza con hechos verídicos es pura coincidencia), lo que muchas veces nos permite escurrirnos entre una multitud que de seguro no tendrá problemas en hacer de escudo hasta que los malos gasten sus municiones dándonos así la oportunidad de emparejar la situación.

Igualmente hay muchas misiones que son bastante



escenario, podemos ver cientos de personas corriendo a lo loco por las calles, muchos de ellos llevando consigo una enorme variedad de artículos que acaban de chorearse de algún lugar. Lo que resulta más impresionante

complicadas, pero en esos casos también hay gente que nos acompaña para darnos una manito y tal vez algunas armas, pero sin importar lo que nos toque hacer, si nos cuidamos y no nos dejamos llevar por el vertiginoso ritmo del juego, no habrá problemas.

Al igual que en GTA3, la acción de SOE es siempre constante y en el único momento que se interrumpe es cuando pasamos de escenario. Si llegamos a fracasar en alguna misión, simplemente basta con ir a hablar con quién nos la dio (en caso de que tengamos ganas de repetirla) o buscar a alguien que nos encargue otra cosa para variar un poco. Aunque también podemos optar desquitarnos con algunos de los civiles que están por ahí, como para mitigar nuestra frustración, y perfeccionar nuestras técnicas de pelea sin correr el riesgo de que nos partan la trucha.

En SOE tenemos la ventaja de que podemos grabar el juego en cualquier momento, pero al cargar lo que grabamos empezaremos a jugar a partir de la ultima misión que hayamos terminado y lo bueno de esto es que no es necesario estar en ningún lugar específico para poder tener acceso a la opción de "Save", lo que agiliza bastante las cosas.

CACEROLAZOS DIGITALES

En el tema gráficos, SOE tiene una estética bastante parecida a la de GTA3, y aunque aquí los pocos vehículos que vamos a ver simplemente estarán de adorno, eso se compensa con muchas otras cosas espectaculares.

Sin lugar a dudas el detalle más alucinante que tiene este juego es que en todo momento y en cualquier escenario, podemos ver cientos de personas corriendo a lo loco por las calles, muchos de ellos llevando consigo una enorme variedad de artículos que acaban de chorearse de algún lugar. Lo que resulta más impresionante todavía es que los modelos de la gran mayoría de los civiles que van y vienen son diferentes, ya sea por los colores de sus ropas o por su forma y eso es un elemento clave para crear la incomparable atmósfera de caos y descontrol que reina en cada momento.

Si tenemos en cuenta que los modelos de todos los personajes que veremos aquí son muy detallados, realmente hay que aplaudir a quienes estuvieron a cargo de la parte técnica porque a pesar de la tremenda cantidad de cosas en movimiento que hay en pantalla, el juego nunca sufre pérdidas de velocidad.

Los escenarios también tienen un diseño de primera y todos ellos son lo suficientemente grandes como para que nos tome un buen rato recorrerlos en su totalidad, además de eso en cada mapa hay distintos sectores que se irán habilitando a medida que vayamos cumpliendo con ciertas misiones, como para extenderlos un poco más. Un detalle muy copado precisamente en cuanto a los escenarios, es que en cada uno podemos encontrar todo tipo de objetos decorativos, como por ejemplo: Banquitos, cajas, sillas, televisores, carteles y una infinidad de cosas más, que sin ningún problema vamos a poder agarrar y re-voleárselos al primero que tengamos enfrente o incluso usarlos como armas que nos serán de gran ayuda para demostrar quién manda.

En cuanto a efectos especiales puestos al servicio de la violencia explícita, lo que se ha hecho aquí es más que notable y es precisamente la principal razón por la que en muchas partes del mundo a este juego ya le están tirando con munición gruesa. Además del tema de la sangre que abunda por todos lados, tenemos la posibilidades de hacer los peores desastres sin importar que haya bajas civiles en el medio sin recibir ninguna clase de penalización por ello, cosa que alcanza niveles bastante zarpaditos cuando entran en juego las armas más pesadas, como por ejemplo lanzagranadas, bombas, lanzallamas y demás.

Además de poder romper los vidrios de cada negocio que encontramos en nuestro camino, es posible tirar explosivos en su interior para darle un aspecto algo más tostado y en algunos casos las estructuras se suelen derrumbar parcialmente como para darle algo más de espectacularidad a la situación.

Cuando la mano se pone más densa y las explosiones grandes empiezan a sacudir las calles, la gente no solo sale volando para todas partes sino que además podemos agarrar cualquier pedazo que haya quedado (digamos como ser un brazo una pierna, una cabeza o incluso un torso) y usarlos como armas de mano para salir a repartir.

A pesar de que a veces la cámara no nos toma de los mejores ángulos, es posible solucionar el inconveniente con uno de los botones que la pondrá justo detrás de nosotros, o sea que no hay problema.

GENTE SENSIBLE, ABSTENERSE

Si bien SOE no resultó tan espectacular y revolucionario como GTA3, sus creadores cumplieron con su promesa de darnos un juego que por sobre todas las cosas es extremadamente divertido y visualmente muy impactante, dos razones de mucho peso para que finalmente decidan incluirlo en su colección.

Aunque su argumento en si no es ninguna genialidad, si lo que buscan es acción a todo trapo con destrucción y mutilación sin demasiadas explicaciones entonces no lo duden, aquí lo tienen.

Eso sí, si sus padres son de esa gente que cree que la violencia en los juegos los puede llegar a inducir a hacer cosas similares es probable que ni bien los vean jugando a esto salgan corriendo a buscar un balde de agua bendita para tirárselo encima a la consola así que mejor pónganlos sobre aviso.

POR SANTIAGO VIDELA



8.8 UNA MASA

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LA AMBIENTACION
LO PEOR: POR MOMENTOS ES DEMASIADO BIZARRO
REJUGABILIDAD: A PATADAS
¿ME LO COMPRO? SI QUERES PIÑAS Y DESCONTROL

PS2 STAR WARS: RACER REVENGE

LUCASARTS

GENERO: Carreras de naves
SIMILAR A: Star Wars: Racer

Sin lugar a dudas, Star Wars: Racer fue uno de los pocos títulos que lograron romper con la maldición del controvertido Episodio I de la saga de Star Wars e incluso llegó a competir de igual a igual con los juegos clásicos de esta categoría.

Aunque por todos lados se dijo que esta segunda parte simplemente iba a ser más parecida a una expansión que a un juego nuevo, la realidad resultó ser muy diferente, ya que una vez más, Lucas nos vuelve a sorprender con un par de cambios realmente muy interesantes que los fanáticos de este género van a saber apreciar.

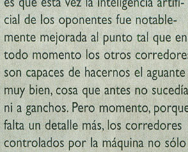
CON LA FUERZA SOLA NO ALCANZA

En esta segunda parte, una de las movidas más acertadas de la gente de LucasArts fue la de convertir lo que antes era un título extremadamente sencillo en algo bastante más exigente, más bien destinado a la gente con experiencia en esta clase de juegos, con lo que lograron hacerlo mucho más interesante. La gran novedad que hace su debut en esta versión es que ahora (además de correr a mil por hora en todo momento), vamos a estar obligados a cuidar de nuestro Pod porque si llegamos a incrustarlo contra una pared o llegamos a perder uno de nuestros motores por acumulación de daño, quedaremos automáticamente fuera de la competencia.



Asi es camaradas Jedis, esta vez la cosa viene en serio y ya no podremos ir más acelerando despreocupadamente sabiendo que si nos nos hacemos bolsa volveremos a aparecer en la pista casi sin perder velocidad.

Cada pod que elijamos, al igual que antes, tiene una serie de características que nos muestran su rendimiento y obviamente con los dinerillos que hagamos en cada competencia vamos a poder ir mejorando cada cosa, lo que en las etapas más avanzadas será fundamental, especialmente para poder llegar a la meta final en una sola pieza.



El segundo cambio importante que se incorporó en esta segunda parte es que esta vez la inteligencia artificial de los oponentes fue notablemente mejorada al punto tal que en todo momento los otros corredores son capaces de hacernos el aguante muy bien, cosa que antes no sucedía ni a ganchos. Pero momento, porque falta un detalle más, los corredores controlados por la máquina no sólo son más eficientes sino que también se comportan de una forma similar a la de la película, o sea que son más sucios.





Siempre que tengan la posibilidad, nuestros adversarios intentarán chocarnos no solo para ir dañando nuestros motores, sino que también para intentar hacernos perder el balance, cosa que muchas veces nos puede dejar boca arriba al costado de la pista, pero lo bueno es que no solo nos atacan a nosotros sino que compiten entre ellos de la misma forma, lo que muchas veces nos dará la oportunidad de darle el toque de gracia a alguien para dejarlo mirando cómo termina la carrera desde su camilla.

En el tema gráficos, esta vez LucasArts realmente se lució ya que lo que hicieron con Racer Revenge es brillante. Los nuevos escenarios no sólo tienen un nivel de detalle que pone los pelos de punta, sino que además de ser enormes, los recorridos están muy bien diseñados y todos ellos ofrecen diferentes caminos alternativos por donde elegir. Por otro lado, los efectos especiales también son sobresalientes y gracias a ellos la ambientación es de lo mejor. A pesar de que el juego en si es algo corto hay una enorme cantidad de cosas para habilitar y además jugarlo en multiplayer resulta igualmente divertido así que fanáticos del vértigo y las carreras futuristas, no se lo pierdan.

POR SANTIAGO VIDELA



8.7 EXCELENTE

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: LA NUEVA DINAMICA DEL JUEGO
LO PEOR: A MUCHOS PUEDE RESULTARLES MUY JODIDO
REJUGABILIDAD: MUCHA
¿ME LO COMPRO? SI TE GUSTA EL GENERO, SIN DUDA

PS2 MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

CAPCOM

GENERO: Arcade
SIMILAR A: Jack and Daxter, por decir algo...

Allá por 1984, cuando los únicos fichines realmente poderosos eran los que estaban en los salones, la recién nacida Capcom asombró a todos los fans con un arcade de plataformas que todavía hoy sigue estando en el corazón de los más veteranos como quién les habla. Combinando el estilo que hizo inmortal al genial Ghosts´n Goblins con la tecnología más avanzada, los muchachos de Capcom consiguieron crear a un sucesor más que digno para repetir el fenomenal éxito que lograron años atrás, aqui lo tienen...

EL PASADO Y EL PRESENTE SE DAN LA MANO

Basándose en una idea tan sencilla como la de Ghosts´n Goblins, lo que Capcom logró con Maximo es sencillamente espectacular en todo sentido y sin temor a equivocarme les aseguro que lo que tenemos aquí es uno de los juegos más atrapantes que se han visto en PS2 en estos últimos tiempos.

Una vez más nos toca salvar a la desafortunada princesita que ha caído en manos de los chicos malos, y a pesar de lo simple que parece el juego, sus creadores lo llenaron de pequeños y espectaculares detalles que nos aseguran que estaremos perchados frente a él por un muy largo rato.

El juego en si, no es el colmo de la originalidad, ya que en líneas generales es un arcade al mejor estilo de los juegos de la década de los 80 en el que hay que ir avanzando y reventando a cuanto bicho feo se nos pase por delante.

La acción de Maximo transcurre a lo largo de una serie de mundos que empiezan en un escenario introductorio que luego nos llevará hacia un nivel principal desde donde podemos seleccionar una serie de diferentes mundos a donde ir.

Tras completar todos los subniveles de dicho mundo nos tocará agarrarnos de los pelos con el jefe de turno y al derrotarlo seremos enviados hacia el próximo. A pesar de que en su mayor parte los escenarios de cada uno son bastante lineales, la mayoría de ellos son lo suficientemente abiertos como para que los que quieran explorar lo hagan. Pero por supuesto que los que quieran hacer algo más que llegar al final del nivel para pasar al siguiente van a encontrarse con algunos peligrosos retos adicionales. A cambio van a tener acceso a lugares secretos y premios especiales que harán que el sacrificio valga realmente la pena. Maximo es un juego que nos exige estar alertas en todo momento, porque en ciertos lugares, incluso hasta podemos sacar cofres ocultos con premios saltando cerca de objetos como árboles y esas cosas tal y como pasaba en el viejo Ghosts´n Goblins. Pero aunque muchas veces lo que conseguimos de esta forma son apenas unas monedas, cada pequeño objeto que agarramos es muy importante, porque al final de cada nivel somos evaluados y se nos indica en pantalla el porcentaje de dicho escenario que logramos completar. Uno de los detalles más copados de Maximo es que en caso de que querramos completar el 100% de los cada uno, para poder acceder a importantes premios y cosas así, vamos a poder volver al nivel que se nos de la gana y hacerlo nuevamente para tratar de mejorar nuestro rendimiento. Entre otras cosas, también es posible viajar entre los diferentes mundos en los que hayamos estado a fin de que nada se nos escape. Además de sus habilidades básicas, por medio de diferentes power ups que dejan muchos de los bichos que vamos reventando, podemos ir ganando nuevos poderes, armas y ataques especiales y al igual que en el ancestral Ghosts´n Goblins, a medida que vayamos siendo dañados nuestra armadura se irá desprendiendo hasta que quedemos en calzones.





Los enemigos, por su lado son bastante más piolas de lo que esperaba ver en juego como este, ya que muchos de ellos suelen bloquear nuestros ataques bastante bien, o sea que si no usamos un poco el bocho y vamos a las apuradas nuestra aventura puede terminar más rápido de lo esperado. El sistema de "save" es muy parecido a lo que normalmente vemos en este tipo de juegos, con la diferencia de que para usarlo, además de tener que ir al lugar correspondiente, también habrá que pagar, así que vayan encanutando los patacones.



El apartado gráfico es, lógicamente, la cara más asombrosa de Maximo, ya que el trabajo que el equipo de diseño hizo aquí es impecable. Todos los modelos usados en este juego tienen un estilo caricaturesco muy bien hecho y similar en muchas cosas al de juegos como Jack and Daxter. El diseño de los enemigos principales es sencillamente brillante y no solo por la calidad visual, sino porque el hecho de pelear contra ellos requiere más astucia que fuerza, y muchas veces las cosas que hay que hacer son bastante particulares.

Además de variados, los escenarios son todo un espectáculo para los ojos más exigentes, ya que en pocos juegos se ven entornos con una calidad tan zarpada y en gran parte esta calidad se la deben a los efectos especiales. La forma en la que el protagonista desplaza el agua produciendo olas cuando camina en ríos o lagunas o la forma en la que distintos sectores de cada nivel se van desmoronando ante nosotros es algo que no se ve muy a menudo.

Aunque no es un juego fácil, Maximo está muy bien balanceado para no resultar frustrante y es el clásico juego del que uno no puede desprenderse hasta terminarlo, cosa que les va a llevar bastante tiempo por lo largo que es, o sea imperdible.

POR SANTIAGO VIDELA

9.2 CLASICO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LA ESTRUCTURA DEL JUEGO, LOS GRAFICOS
LO PEOR:
REJUGABILIDAD: MUCHA
¿ME LO COMPRO? SI TE GUSTA LA ACCION, DE UNA

PS2 GRANDIA II

GAME ARTS / UBI SOFT

GENERO: RPG
SIMILAR A: La serie Final Fantasy



Hace algún tiempo, cuando la Dreamcast de Sega todavía marcaba el rumbo a seguir, este espectacular RPG producido por la gente de Game Arts supo hacerle el aguante incluso a los títulos más pulenta de esta categoría, incluyendo a los Final Fantasy de Square.

Hoy Grandia II acaba de pisar el terreno de las PS2 y aunque estamos ante una estupenda aventura, hay que reconocer que el tiempo que ha pasado desde aquel entonces le ha jugado en contra, pero igualmente es posible que a muchos de ustedes los enganche.

Básicamente Grandia II tiene una estructura y una dinámica muy parecida a lo que hoy por hoy vimos en Final Fantasy X y lo crean o no, éste fue el primer juego que introdujo las modificaciones en el sistema de combate que luego Square adoptó para el décimo episodio de su conocida serie.

Con una trama basada en un misterioso ser sobrenatural llamado Valmar, que amenaza con volver a la vida para destruir al mundo, este juego tiene una historia plagada de misterio y sorpresas muy interesantes, capaces de sorprender a los fanáticos más exigentes del género.

Los gráficos en sí tienen una onda más caricaturesca que las que vemos en los juegos de Square, pero la calidad es de primera en todo sentido.

Los modelos de los personajes son bastante complejos y los escenarios lo suficientemente amplios y variados como para que la emoción no decaiga ni por un segundo.

El único problema que tiene Grandia II, es que una vez que nos acostumbramos al sistema de pelea, el juego resulta extremadamente fácil, por lo que por decirlo de una forma sencilla simplemente tenemos que caminar hasta el final. Pero si lo que buscan es una aventura copada, con un buen argumento y que sea entretenida, no lo piensen mucho, porque aquí la tienen.

POR SANTIAGO VIDELA

8.9 EXCELENTE

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LA HISTORIA, EL SISTEMA DE COMBATE
LO PEOR: ES MUY FACIL
REJUGABILIDAD: NO TIENE
¿ME LO COMPRO? SI NO QUERES ROMPERTE EL BOCHO

PS2 REZ

SEGA

GENERO: Arcade
SIMILAR A: Un coctel Afterburner y Tron

Y luego de sorprendernos con su espectacular Virtua Fighter 4, los pibes de Sega nos traen uno de los juegos más bizarros, que por lo menos yo he tenido la oportunidad de ver en mi vida.

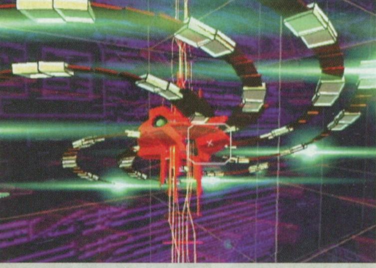
Rez es una de esas ideas extrañas, que salidas de la cabeza quemada de un diseñador trasnochado, parecen no tener mucho futuro, pero a diferencia de la mayoría de estos casos, esta vez el resultado de tal idea fue bastante más interesante de lo que aparentaba.

Por describirlo de alguna manera, Rez es algo así como un juego de naves en 3D en el que tenemos que destruir las interminables formaciones de bichos y garrapatas virtuales que nos manden.

Hasta aquí no parecería tratarse de nada fuera de lo común, excepto porque uno de los detalles que hace de Rez un juego tan especial es que a medida que vamos destruyendo las naves, vamos componiendo la música de fondo.

Así es, por extraño que parezca, con cada enemigo o formación de bichos malos que vamos bajando, el ritmo de la música se altera en tiempo real produciendo variaciones bastante interesantes que rara vez se repiten, claro que este detalle está muy copado siempre y cuando les guste la música tecno, en caso contrario lo más probable es que terminen revoleando el televisor contra la pared.

En este juego nuestro personaje permanece siempre en el centro de la pantalla y lo que nosotros realmente controlamos es una mira con la que apuntamos y disparamos. Obviamente al no poder mover al protagonista no podemos esquivar nada, en lugar de eso tenemos que destruir todo antes de que nos toque y eso lo convierte en todo un desafío. Pero el punto más extraño de Rez son sus gráficos, en los primeros niveles, todo lo que vemos son modelos vectoriales sin texturas o sea puros alambres mezclados con efectos especiales muy psicodélicos que hacen que lo que vemos sea algo más bien parecido a un videoclip - drogado - que a un juego. Al destruir ciertos enemigos clave, podemos avanzar a otro nivel y a medida que vamos pasandolos los gráficos se van volviendo cada vez más sólidos y mediante el ataque a otro tipo de enemigo específico nuestro personaje irá evolucionando y consiguiendo nuevos poderes. Los combates contra los enemigos principales son especialmente espectaculares porque durante esas secuencias los muchachos de Sega vuelcan en pantalla un repertorio de efectos especiales que los puede llegar a marear en serio. Lo mejor de Rez es que es un juego que requiere más habilidad que otra cosa y a los fanáticos del género esto les puede agradar, igualmente les recomiendo que traten de verlo primero, porque es un juego muy raro.



POR SANTIAGO VIDELA

6.8 INTERESANTE

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS EFECTOS ESPECIALES
LO PEOR: POR MOMENTOS ES DEMASIADO BIZARRO
REJUGABILIDAD: MUCHA
NO LO DUDES SI TE GUSTA: LO BIZARRO

PS2 VIRTUA FIGHTER 4

SEGA

GENERO: Pelea en 3D
SIMILAR A: Soul Calibur (pero sin armas)

Con los mediocres y decepcionantes resultados que el anterior Virtua Fighter obtuvo, la serie había quedado prácticamente al borde del abismo y ya todos dábamos casi por descontado que ese sería el final de una de las franquicias más famosas de Sega.

Cuando recibí las primeras noticias de que finalmente el cuarto episodio de esta saga aparecería en PS2 la primer idea que vino a mi mente fue "Más de lo mismo" y por eso es que en ningún momento le presté demasiada atención.

Pero lo cierto es que cuando me tuve que sentar a jugarlo (tarea que en un principio me veía venir como un castigo) la sorpresa fue mucho mayor de lo que me esperaba.

Evidentemente el fracaso con la Dreamcast hizo que la gente de Sega se replantee las cosas a fondo y la verdad que si siguen así van por muy buen camino porque lo que hicieron con este juego merece un aplauso.

VIRTUA FIGHTER... LEVANTATE Y ANDA

Contra todos los pronósticos y apuestas que habíamos hecho por aquí (todas en contra, por supuesto), Virtua Fighter 4 resultó ser mucho más que un nuevo disfraz para una serie que ya había agotado sus posibilidades y es bueno que sus creadores se hayan dado cuenta a tiempo.

Gracias a la notable cantidad y calidad de cambios que se incorporaron en esta nueva versión, Sega no solo ha logrado resucitar al nombre Virtua Fighter de entre los muertos, sino que además lo ha dejado en condiciones de pelear de igual a igual con los representantes más pulentas de esta categoría.

Sin lugar a dudas, el más importante de todos estos cambios es que finalmente Sega se animó a dar el gran salto y dejar de lado el tradicional estilo de pelea 2D de esta saga, para pasar a una dinámica que nos dá la libertad de movernos en 3D tal y como lo hacemos en Soul Calibur.



Aunque parezca mentira, es increíble como cambian las cosas con esto, pero lo cierto es que la mayor libertad de movimiento ha transformado al juego casi por completo, ya que trae consigo ese tan importante elemento estratégico que tantas alabanzas cosechó para el gran clásico de Namco.

En los Virtua Fighter anteriores, las limitaciones de su estilo de juego eran cada vez más evidentes, porque como los ataques estaban mayormente basados en combos, casi siempre el que tenía la ventaja en una pelea era el que pegaba primero.

Los pequeños pasos hacia los costados que podíamos dar no eran lo mismo que poder moverse libremente en tres dimensiones y muchas veces sólo servían para que nos llenen la cara de dedos más rápido, pero por suerte eso terminó.

La mayor libertad de movimiento obliga a ambos jugadores a pensar con mucho cuidado lo que van a hacer y ahora, usar esos típicos combos largos no es una muy buena idea, porque si el oponente sabe cómo esquivarlos, nos puede dejar muy mal parados



para tratar de evitar su contraataque.

Al igual que en Soul Calibur, muchos de los movimientos y agarres que se pueden hacer varían de acuerdo a la posición en la que el contrario se encuentra con respecto a nosotros, haciendo que la variedad de movimientos de nuestro repertorio sea mucho más amplia.

Otro detalle copado es que ahora, además de bloquear los golpes del oponente de la forma tradicional, también es posible trabar sus movimientos, sujetándolo del brazo o de la pierna con la que nos esté atacando, algo así como los contragolpes que se ven en los Dead or Alive 2 y 3, pero sin revolear al otro por el aire. Estas maniobras son un tanto complicadas al principio, pero a la larga pueden ser la clave para sacar de balance al otro y surtirle un buen par de manos.



Por otro lado, también es posible escapar de los agarres de una forma bastante original, con la que incluso podemos dejar al rival mal parado por unos segundos, que como ya sabemos nunca vienen mal.

A la hora de inspirarse en detalles de otros juegos del género, los pibes de Sega no quisieron dejar a nadie afuera y por eso es que además de los modos de juego tradicionales para uno o dos jugadores, también tenemos un modo especial parecido al modo World Tour que tenemos en Street Fighter Alpha 3, en el que podemos ir mejorando las habilidades del personaje que hayamos elegido.

Otras opciones interesantes son los modos de entrenamiento en los que nos van explicando paso a paso cada movimiento de los distintos personajes, e incluso hay una opción especial en la que tendremos que ir cumpliendo diferentes objetivos, más o menos algo parecido al Mission Mode de Soul Calibur.



Por primera vez en la historia de los juegos de pelea, Virtua Fighter 4 nos ofrece una opción que venimos pidiendo desde hace años, que es la de grabar las repeticiones de los combates en cualquier momento, para tener siempre presentes aquellos memorables momentos en los que le sacudimos el rancho a nuestros amigotes.

En el terreno visual, el laburito que los muchachos de Sega hicieron es poco más que sorprendente y sin temor a equivocarme puedo asegurarles que hasta ahora éste es el juego de pelea más impresionante que se ha visto en PS2 en cuanto a gráficos. A pesar de que sólo tenemos tres nuevos luchadores, los modelos de todos los personajes han sido hechos a nuevo y se ven mucho mejor de lo que aparentaban.

Como siempre los escenarios son para caerse de traste al suelo, pero lo que realmente merece un aplauso son los efectos especiales.

En algunos escenarios, los personajes van dejando sus rastros en la nieve o la arena, pero no sólo sus huellas, sino que van marcando y deformando el terreno de una forma nunca antes vista que hace que todo se vea increíblemente real.

La iluminación en escenarios oscuros es algo sensacional, especialmente en uno de ellos en el que un helicóptero se encarga de enfocarnos todo el tiempo con su reflector, un detalle simplemente brillante.

Si tengo que hablar de defectos, tal vez el más notorio sea que VF4 no soporta controles análogos, lo crean o no, es así. Otro es que no podemos ver los comandos de los personajes mientras peleamos pero esto no es tan grave. En pocas palabras, hay que felicitar a Sega por haberse puesto las pilas y traernos un muy copado juego de pelea que de seguro nos va a tener enganchados un largo rato.

POR SANTIAGO VIDELA

8.9 EXCELENTE

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: EL NUEVO ESTILO DEL JUEGO
LO PEOR: NO SOPORTA CONTROLES ANALOGOS
REJUGABILIDAD: A MAS NO PODER
¿ME LO COMPRO? TOTALMENTE

PS2 MS GUNDAM: ZEONIC FRONT

BANDAI

GENERO: Acción con robots nipones
SIMILAR A: Gundam: Journey to Jaburo

Como tal vez muchos ya sepan, este juego está basado en la legendaria serie de animé Mobile Suit Gundam, precursora del género de robots gigantes piloteados.

Esta historia comenzó en 1978 y aún sigue relatándose a lo largo de las diferentes series de televisión, películas, mangas e incluso videojuegos; por lo que puden imaginarse que contarles toda la trama ocuparía la totalidad de este ejemplar de Next Level, asi que para que se hagan una idea, acá va un mini resumen: la acción se dispara cuando una serie de colonias espaciales que dependían de la Tierra declaran su independencia de la tiranía de la Federación Terrestre.

Para que quede también claro: en Gundam los chicos buenos no son tan buenos -salvo el protagonista y sus amigos por supuesto- y los chicos malos no son tan malos. Es cuestión de tomar partido y entender los sentimientos e intereses de cada bando, ya sea por los déspotas y sobretecnificados habitantes de la Tierra, mancomunados bajo la Federación o por los utópicos y aguerridos miembros de las colonias independentistas, conocidos como los fieles al régimen de Zion.

Así pues con la llegada de la Play 2, la poderosa Bandai ni lerda ni perezosa lanzó hace un tiempo un nuevo título de esta saga para la flamante consola de Sony, estamos hablando del Journey to Jaburo. El mismo nos brindaba la posibilidad de pilotear las máquinas de guerra más avanzadas de la Federación Terrestre, unos robots comunmente conocidos como Gundam (el más popular de todos ellos es el modelo RX-78).



Pero pronto se hizo evidente que muchos seguidores de la serie estaban un tanto cansados de encarnar siempre a los supuestos "buenos" y fue por eso que tras este el lanzamiento se prometió de inmediato que otro título nos pondría en los pedales y palancas de los mecas enemigos. Bandai no defrauda y por eso ahora nos toca hablar de Zeonic Front.

En este fichín se invierten los papeles y viviremos el conflicto bélico desde el bando opuesto, librando batalla tras batalla a borde de los poderosos Zakus, equivalentes de los RX-78 de la Federación que pudiéramos utilizar en el primer juego.

Al mando de las fuerzas opositoras se encuentra Char Aznable -el Cometa Rojo-, a quien deberemos rendir tributo, muchas veces ofreciendo nuestra vida en pos de la causa del Ducado de Zion (de ahí el nombre de este juego, Zion fue la primera colonia en declarar la guerra a la administración terrestre).

Tal es la situación en nuestro sistema solar cuando este juego da comienzo.

Cual legionarios romanos

Manejar uno de estos pesados Zakus, contrariamente a lo que puede uno imaginar, es sumamente sencillo; al menos en este fichín. Básicamente todo se reduce a mover el joystick analógico y darle para adelante. Los ataques tambien son de lo más simples, y este es uno de los puntos más controvertidos del juego, ya que no podremos apuntar y disparar a lo que se nos ocurra, sino que solo podremos hacer uso de nuestro armamento (ametralladoras, misiles o hachas de plasma) en el momento en que estemos relativamente cerca del enemigo (olvídense de destruir edificios, u otros objetos de la escenografía). Lo que es más: ni siquiera podemos elegir que arma utilizar, sino que esto lo hace automáticamente nuestro sistema de ataque una vez que haya "auto lockeado" la mira en el oponente. Normalmente - y dependiendo del modelo de Zaku que utilicemos - las armas van rotando según la proximidad del enemigo.

LOS GRAFICOS

Los modelos de los robots han sido trasladados al maravilloso mundo de los polígonos en forma fantástica. Muy buenos diseños que respetan a la perfección a los originales setenteros, ahora dotados de unas texturas hiper realistas que los hará llorar de emoción si alguna vez vieron lo rudimientarios que parecían estos mecas en sus versiones originales. Solo por esto, el juego ya vale la pena.



Ustedes se preguntarán ¿cómo puede ser que un juego de acción con robots gigantes no permite elegir las armas con las cuales darle masita a los oponentes? Y es aquí donde les contamos que -¡oh sorpresa!- este no es tampoco un juego de acción.



Corazón de Metal

Asi es amigos, resulta que este Zeonic Front es en realidad un juego de estrategia muy bien disfrazado, que se puede disfrutar perfectamente sin tener que ponerse a pensar rutas de ataque predeterminadas o a tener que examinar y mover tropas mecánicas cual Julio Cesar del futuro, aunque les aseguramos que para poder completarlo van a tener que olvidarse por un buen rato de los combates desenfrenados para internarse en una serie de submenúes que nos permitirán tener un amplio panorama de la zona donde se desarrolla la misión, ubicando estratégicamente a nuestras tropas y dándole órdenes predeterminadas para que cuando llegue el momento de actuar lo hagan con presición absoluta. El balance entre estas dos formas de juego está muy bien logrado y aún si no son amantes de este género esta puede ser una buena forma de disfrutar del mismo. El nivel de dificultad de las misiones es por el contrario demasiado desparejo. Hay algunas que son irrisoriamente fáciles (al punto casi de no entender como fué que ganamos) y otras que resultan exasperadamente tediosas, sobre todo las que involucran el combate con los Gundams de la Federación que son virtualmente imposibles de destruir si les vamos de frente.

Habrá que rodearlos -lo cual no es tarea nada fácil- y herirlos de muerte por la retaguardia. Sin embargo la diversidad de escenarios y situaciones mantienen bien en alto el interés y la adrenalina. A lo largo de cada etapa seremos testigos del avance de la campaña militar que el gobierno de Zeon está llevando a cabo para machacar a las fuerzas terrestres, con los correspondientes tutoriales que nos enseñarán nuevas formas de comportarnos cuando el metal arde. Cada incursión bélica es explicada por uno de los clásicos personajes de la serie - cuyos rostros y nombres solo reconocerán aquellos fanáticos acérrimos de la misma - y a decir verdad, muchas veces estas explicaciones duran más que la misión en si, lo cual no deja de ser un despropósito. Los modelos de Zakus por los que podremos optar no son muchos y los armamentos resultan absolutamente escasos, aunque si hacemos las cosas como Zion manda podremos sacar algunos mecas ocultos y hasta personajes de renombre como el propio Charles Aznable, del que habláramos al principio. La inteligencia artificial del enemigo es normalilla y la de nuestros compañeros de batalla lo estrictamente necesaria como para que no entorpezcan y nos den una mano cuando las papas queman (además hay que tener en cuenta que los movimientos de los mismos pueden ser preestablecidos por nosotros mismos). En suma, un buen juego que seguramente podrá ser mejor apreciado por los seguidores de la serie, detalle que no es irrelevante teniendo en cuenta que en Japón llegó a superar en ventas nada más y nada menos que al mismísimo Metal Gear 2. Si se preguntan como puede ser que esto sea posible, seguramente es porque no han visto un solo episodio de Mobile Suit Gundam en su vida... algo que en oriente es prácticamente imposible pero que aquí es algo perfectamente normal.





¡A no confundirse! Zeonic Front es básicamente un juego de estrategia y tarde o temprano vamos a tener que lidiar con mapitas, unidades y todas esas cosas que pueden poner de la mente a los adictos al gatillo fácil, sin embargo hay que destacar que el juego posee un amplio rango de comandos e instrucciones que se les pueden asignar a los Zakus que nos acompañan en cada misión para llevar a buen puerto las mismas. Normalmente podremos manejar al líder de dos de estos regimientos (el rojo y el azul). Otro punto flojo es que nuestros mecas se mueven muy lento (ni siquiera pueden saltar o volar como en el original) y a veces los trayectos que nos conducen al epicentro de la batalla son muy largos y por momentos el juego parece convertirse en un simulador de caminata.

7.0 MUY BUENO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS GRAFICOS, LA ADAPTACION
LO PEOR: LO DESIGUAL DE LAS MISIONES, EL SISTEMA DE ATAQUE/DEFENSA
¿ME LO COMPRO? SOLO SI SOS FANA

PS2 GUN SURVIVOR 2: CODE VERONICA

CAPCOM
GENERO: Tiritos pedorros en 3D
SIMILAR A: Resident Evil Gun Survivor

Creadores de una infinidad de clásicos de todos los géneros (entre ellos la alucinante serie Resident Evil) y a pesar de ser una de las compañías más exitosas de los últimos tiempos, en más de una ocasión a los muchachos de Capcom se les ha ido un poco la mano a la hora de exprimir franquicias y al parecer no tienen ningún tipo de problemas si para lograrlo es necesario pasar de la genialidad al choreo como ha ocurrido tantas veces. Esta vez y valiéndose del fenomenal éxito que tuvo el impresionante RE: Code Verónica, los creativos de Capcom nos traen la versión Gun Survivor de este clásico y muchos de nosotros, por alguna razón desconocida nos imaginábamos que por lo menos en este segundo intento veríamos un título interesante.
Luego de lo desastroso que fue el primer Gun Survivor pensé que sus creadores habrían aprendido de sus propios errores y en este caso se pondrían más las pilas, pero lo cierto es que todo parece indicar que a alguien por aquí le costó más trabajo levantarse todas las mañanas, que hacer este simpático jueguito.

Lo crean o no, con este nuevo Gun Survivor, Capcom nos trae una experiencia tan desastrosa como la anterior, tirando por tierra todo lo que Code Veronica representa, convirtiéndolo en un arcade de dos mangos que regalado es caro.

Con modelos semi cuadrados y texturas que dejan bastante que desear, una vez más vamos a tener que tirotearnos con los mismos zombies de siempre, con la diferencia que esta vez usar la cabeza no es uno de los requisitos para poder jugar bien. En cada escenario, además de cumplir con las huevadas que nos manden a hacer, tendremos que tratar de no demorar mucho, porque si se nos termina el tiempo, empezaremos a ser perseguidos nada más ni nada menos que por el viejo y querido Nemesis. Asi es, a falta de ideas, el mismo malo de RE3 ha sido elegantemente reciclado, como para agregarle algo de adrenalina a todo esto y que no nos caigamos dormidos en los primeros dos minutos de juego. Además del modo normal, también podemos jugar algunos modos adicionales algunos de los cuales nos ponen en escenarios repetitivos a hacer lo mismo de siempre, cosa que resulta aburrida ya que la inteligencia artificial de los enemigos es tan eficiente como la de los cuadros que cuelgan de las paredes, así que mejor no se le acerquen, no sea cosa que los deje zombies.



POR SANTIAGO VIDELA

4.2 HUELE A MUERTO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: UN PAR DE ESCENARIOS
LO PEOR: EL ESTILO DE JUEGO ES DESASTROSO
REJUGABILIDAD: MASO, MASO
¿ME LO COMPRO?: SI TE CUESTA DORMIRTE

PS2 GODAI ELEMENTAL FORCES

3DO COMPANY
GENERO: Peleas
SIMILAR A: Tu peor pesadilla

En la peor tradición de los filmes de artes marciales la leyenda cuenta que el guerrero que logre controlar los cuatro elementos fundamentales (el fuego, el viento, el agua y la tierra) será quien gobierne -al menos ancestralmente- nuestro mundo. Cierta noche, un grupo de ninjas ataca el palacio real para acabar con la dinastía en el poder y tras asesinar al rey y la reina van en busca del pequeño heredero, pero el destino quiso que las sangrientas fuerzas de Akunin no encuentren al chiquillo, quien ha sido rescatado a tiempo por una misteriosa figura. Más tarde este niño se convertirá en el protagonista de esta historia, quién deberá emprender una travesía que le hará aprender el arte de dominar los cuatro elementos anteriormente citados.

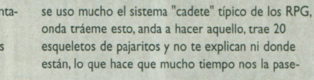
Lo que nadie dice es que a nosotros nos costará más tiempo y esfuerzo dominar otros elementos sagrados como por ejemplo los controles, las cámaras y el sistema de colisiones que básicamente no existe. Como si esto fuera poco, algo que también ejercitaremos será la paciencia ya que a lo largo de todos los niveles nos enfrentaremos a los mismos oponentes repetidos a más no poder (no debe haber más modelos de enemigos que de fuerzas elementales) y a pesar de que podemos disponer de un interesante conjunto de armas como shurikens, katanas y bombitas de humo, la verdad, es que no calienta ni el agua para la tradicional ceremonia del té. Si esperaban animaciones 3D, algo hay aunque los muñecos se mueven tan mal y los rostros son tan inexpresivos y horripilantes que parecen tener una caña de bambú donde ya se lo imaginan.

POR PATRICIO "PATO" LAND

3.9 MUY FULERO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: QUE SEGURO NO TE LO COMPRASTE
LO PEOR: EL SISTEMA DE COLISIONES
ONDINA: NINGUNA
¿QUE HAGO?: MEJOR ALQUILATE UNA PELI DE JET LI

PS2 SHADOW MAN: 2ECOND COMING



El antihéroe por excelencia del mundo del cómic vuelve una vez más a nuestras pantallas. Según parece, por el momento, en forma exclusiva para PS2. La primera parte fue una masa sobre todo en sus versiones Dreamcast y PC. Pero en esta ocasión, no estamos tan felices de su regreso. El diseño en general de la aventura es mucho más abierto (y eso que el primero lo era y mucho) pero es como que ahora ese ambiente obscuro y decadente no es tan fuerte y bien definido, casi apocalíptico, como en el capitulo anterior.

APENAS LA SOMBRA DE UN CLASICO

Nuestro personaje en su forma "normal" antes era un negrito con una remera andrajosa que daba lastima, pero así y todo tenia toda la chapa, y ahora parece un rapero de cuarta, similar en aspecto a Wesley "Blade" Snipes, pero despues de que la agarrara la hichada de Ñuls. Por otra parte cuando es Shadow Man ahora es una especie de esqueleto que camina, con una pelota azul dentro de su cuerpo que a la vez hace de linterna en los lugares oscuros... ¿? Sin palabras.



O sea que si el juego zafa no porque se gastaron al hacerlo, sino porque ciertas cosas del original permanecen y lo hacen por lo menos safar de un puntaje asesino.

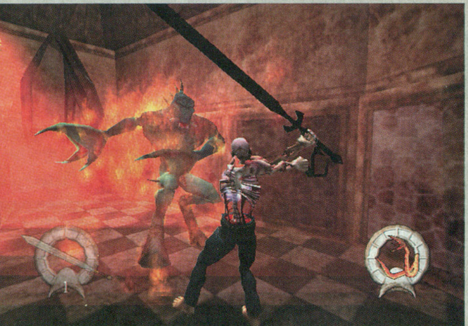
Igualmente esto no es todo lo malo amigos, los controles son patéticos y jugarlo con pad, un calvario. Manejar al personaje, esquivar balas, personajes, perros, disparar, apuntar con los Snipers (que encima tienen los controles invertidos y NO son configurables. El soporte para teclado y mouse tendría que ser obligatorio y le levantaría el puntaje a por lo menos un 6.9, y es algo que más de uno que lo compre lo va a pedir a gritos.



Eso sí, también cuenta con unas cuantas mejoras, como el paso del tiempo y sus consecuencias. De noche nos convertimos en Shadow Man y de día en Mike, y ciertas cosas las podemos hacer únicamente con uno de los dos, por suerte poseemos un reloj especial que antes no existía y que nos permite acelerar o retrasar las horas en caso de necesidad. Antes en Dead Side éramos Shadow Man y en la tierra Mike Le Roi y punto. Esta nueva opción, dota al juego de cierta estrategia que lo hace un poco más variado y en ocasiones nos hace correr un poco.



El argumento es muy bueno, aunque - otra vez - no tan bueno como el anterior que era alucinante. Ahora en vez de tener que detener a los 7 asesinos seriales más peligrosos de la historia, deberemos enfrentarnos a seis demonios en cada uno de sus "mundos". En la tierra de los vivos, ahora podremos caminar a nuestro gusto y visitar todos los lugares que queramos, la ciudad esta generada de manera agradable y parece real. Tiene esos toques de crueldad que lo hace un juego para adultos, pero no gratuitos sino que en sí, son el espíritu de la historia y siempre el famoso "queremos saber que va a pasar después" nos hace seguir jugándolo.



Ahora también se uso mucho el sistema "cadete" típico de los RPG, onda tráeme esto, anda a hacer aquello, trae 20 esqueletos de pajaritos y no te explican ni donde están, lo que hace que mucho tiempo nos la pasemos cargando el mapa (que tarda una bocha) para ver donde estamos parados, divagando en busca de los condenados pajaritos o de lo que fuera. Algo que en definitiva no encaja con lo que esperábamos para esta tan esperada conti-nuación.

Los gráficos siguen siendo de primera y los efectos climáticos son muy buenos. Los escenarios son increíblemente grandes y detallados, aunque a veces la PS2 se arrastra por el piso ante la tarea de mostrar tanto esplendor gráfico. Los enemigos se repiten demasiado, son prácticamente 5 tipos clonados al infinito, y el sistema de lucha (sobre todo por culpa del pad) un cáncer. Sumado al sistema de carga que es exasperadamente lento en general.

Shadow Man tiene muchismos más puntos en contra que a favor, pero los pocos buenos lo hacen un juego medianamente potable y totalmente aceptable para los fans, pero todos los demás, por favor no lo toquen ni con un palo.

POR MAXIMILIANO PEÑALVER



5.9 REGULAR

JUGADORES: 1
LO MEJOR: ES LARGO Y TIENE UN BUEN ARGUMENTO
LO PEOR: BASTANTES COSAS, LEER LA NOTA
REJUGABILIDAD: 0, PERO ES RECONTRA LARGO
¿ME LO COMPRO? SI SOS UN MEGA FAN DEL UNO

PS2 SPACE CHANNEL 5 2

UGA / SEGA
GENERO: Musical
SIMILAR A: Space Channel 5, Parappa The Rapper

Vuelve Ulala y vuelve con todo. No solo salto a una maquina masiva como lo es en este momento a nivel mundial la Playstation 2. Sino que esta vez viene acompañada de, nada más, ni nada menos que de Michael Jackson. Ulala, como es mina y ya esta bastante grande se siente segura.

Al margen de la ayuda del muchacho de color indefinido, la sexy protagonista estará rodeada de una variedad muy grande de personajes que le van a hacer el aguante en su largo peregrinaje pseudo periodístico al ritmo de la música. Esta vez, gracias a las bondades de la PS2 los modelos de los que van a la par nuestra son totalmente distintos y muy pocas veces se repite alguno que otro, pudiendo tener más de 20 personajes distintos a la vez en pantalla siguiendo las espectaculares coreografías al ritmo de una música no menos espectacular.

Aunque en líneas generales todo es muy similar, o sea, seguimos avanzando intentando "imitar", al mejor estilo Simon los movimientos de los enemigos. Hay mucha variedad en cuanto a escenarios -hay algunos sobre plataformas en movimiento - también podemos tocar instrumentos y esta vez la sincronización esta mucho más lograda, por lo que es más fácil de jugar y menos injusto.

Los enemigos finales son mucho más complejos de lo que eran en el anterior, lo cual lo hace bastante complicado y también son más imaginativos en su concepto.

Hay escenas donde los personajes cantan al ritmo de la música e intercalan movimientos con ese canto por lo que el juego gana muchisimo en ambientación y obviamente en dificultad para concentrarnos a la hora de responder. Pero todo es muy divertido y llevadero.

Con una producción de primera, tanto en lo musical como en sus coreografías, que incluyen algunos míticos pasitos del invitado de lujo - que obviamente se debe haber prendido al proyecto luego de ver lo grossos que eran estos pibes al ver la primera parte - Space Channel 5 2 es una verdadera maza.

Si no te gusta el genero dudamos que te copes, pero si sos de colgarte por horas con esta clase de juegos o si te gusto el primero no lo dudes ni por un instante, vas a flashear de lo lindo con las nuevas aventuras de Ulala y sus amigotes.

POR MAXIMILIANO PEÑALVER

7.9 MUY BUENO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: MAS ATRAPANTE QUE EL ORIGINAL
LO PEOR: SE PUEDE LLEGAR A PONER REPETITIVO
REJUGABILIDAD: BASTANTE
¿ME LO COMPRO?: SI SOS FAN DEL GENERO MUSICAL

PSX DIGIMON RUMBLE ARENA

HUDSON/BANDAI
GENERO: Peleas
SIMILAR A: Muchos juegos de peleo en 2D

Llegó la nueva temporada de Digimon y con ella el Sr. Bandai se dedicó a programar un bonito juego para vender a la salida del colegio junto con las figuritas. Digimon: Tamers Battle Evolution o Digimon: Rumble Arena (si tenés la versión occidental) hará las delicias tanto del niño nipón como del niño argento, ya que a pesar de que puede estar todo en japonés, es un fichín de peleas, y eso es entretenimiento universal sin barreras lingüisticas.

Acá no habrá que atacar por turnos ni nada por estilo, solo darse de a golpes con esas criaturas que llenan de envidia a Pikachu, que son los Digimones, mejor dibujados que la amarilla rata de Nintendo. Lo mejor de todo es que en cierto momento de la pelea podremos hacer evolucionar a nuestro bichejo y transformarlo en un poderoso meca (o robot como mas les plazca).

Cada Digimon tendrá tres ataques diferentes, un agarre, un boton para la defensa, para saltar y otro para evolucionar si la barra empleada para ese tema en particular asi lo permite. Los escenarios son interactivos para correr a lo loco y en cada uno de ellos se deberá emplear una táctica diferente pero nada que complique al despreocupado niño (u Otaku adolescente / adulto) que solo quiera pasar un divertido rato junto a sus idolos televisivos (no, Morgado aun no tiene fichín ni aparece presentando este, hablo de los Digimones). Demás está que les diga que hay muchos amigochis del digimundo para desbloquear, de todas las temporadas, unos jueguitos del tipo "bonus stage" relativamente entretenidos y para los que esten pensando en comprarse el CD solo por si tiene animé, algo hay, pero mezclado con imágenes 3D. Es que olvide mecionarles que los graficos son casi todos 3D. Y bastante bien hechos. En sintesis esta vez el Sr. Bandai se esmeró y se programó un juego entretenido,con lindos graficos y no muy complicado. ¡Bien Sr. Bandai!

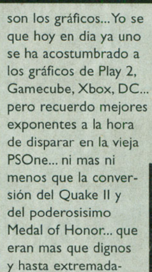
POR PATRICIO LAND

7.8 MUY BUENO

JUGADORES: 1-2
LO MEJOR: QUE DIGIMON LE PASA EL TRAPO A POKEMON
LO PEOR: QUE NO LO PRESENTA MORGADO
REJUGABILIDAD: MUCHA
ANDA Y COMPRATELO: NO TENGAS VERGUENZA

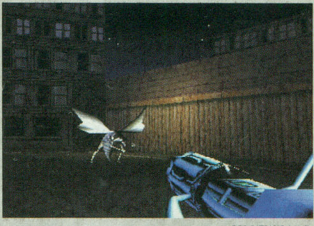
PSX MAN IN BLACK - CRASH DOWN

INFOGRAMES
GENERO: FPS
SIMILAR A: Todos los arcades de este tipo



Antes de su retorno a la pantalla grande nos llega este fichín basado en J y K, los Hombres de Negro encargados de regularizar las actividades extraterrestres en nuestro planeta, pero versión cartoon, cartoon cuya estética apenas me agrada, y lamento decir que si bien este Crash Down nos deja ponernos en la piel de Tommy Lee Jones y Will Smith para poder usar ese sofisticado armamento contra la basura del espacio exterior, lo mas cercano a basura que deberemos soportar son los gráficos... Yo se que hoy en día ya uno se ha acostumbrado a los gráficos de Play 2, Gamecube, Xbox, DC... pero recuerdo mejores exponentes a la hora de disparar en la vieja PSOne... ni mas ni menos que la conversión del Quake II y del poderosisimo Medal of Honor... que eran mas que dignos y hasta extremadamente copados...

Pero la gente de Infogrames se ve que sacó un juego a las apuradas y ha descuidado uno de los aspectos mas imporante del género "maten a todos los aliens/malos" que son los gráficos... ademas si se encuentra algún fan de la serie leyendo estas líneas... bueno, sufrirá otra decepción ya que se ve que solo se han ocupado de entregar la licencia de MIB y no veremos ni una sola secuencia animada. Solo un triste y patético CGI que entona con la calidad general del juego, que por cierto es muy fácil. Horribles escenarios, y una pésima combinación de controles haran que se aburran ni bien cierren la tapita de la play. ¡Ah! La música es lo mejorcito que tiene el CD. ¿Será acaso que con la nueva película se pongan las pilas y programen un juego de MIB como la gente? Este es ya el segundo fracaso de la licencia... ¿O será que no gusta Will Smith?



POR PATRICIO LAND

5.5 REGULAR

JUGADORES: 1-2
LO MEJOR: QUE ESTA BASADO EN LOS DIBUJOS
LO PEOR: QUE ABURRE UN POCO, COMO LOS DIBUJOS
REJUGABILIDAD: SI TE GUSTA VIVIR EN UN DEJA VU
¿ME LO COMPRO? MHHH...SI NO TENES OPCION

PSX MEGA MAN X6

CAPCOM

GENERO: Arcade Mega jodido, Man
SIMILAR A: Todos los demás Mega Man X



A pesar de que en estos últimos tiempos las consolas de última generación han acaparado la atención de las compañías más importantes, todavía hay algunas de estas grandes firmas que le siguen haciendo el aguante a la vieja y querida PSOne.

En esta ocasión, han sido los muchachos de Capcom quienes nos traen una sorpresa interesante, que sin ser el colmo de la originalidad, a los fanáticos de los arcades de plataformas seguramente les va a gustar.

Al igual que el resto de sus antepasados, Mega Man X6 es otro de esos arcades de plataformas de la vieja escuela que a pesar de no aportar nada nuevo nos puede llegar a mantener colgados frente al televisor por horas y horas.

Esta vez el simpático héroe de latón no es el protagonista principal, sino que tiene que compartir los laureles con dos de sus amigos. Después de lo que sería el nivel introductorio, uno de los detalles más copados que tenemos por estos lados es que podemos elegir al personaje que vamos a usar para la siguiente misión y como era de esperarse, todos ellos tienen habilidades muy diferentes, como para que la cosa sea un poco más variada.

Además de lo que cada cada uno de estos muñecos metálicos puede hacer, podemos ir equipándolos con distintos artefactos y porquerías que vayamos encontrando a medida que vayamos avanzando y de esa forma podemos armar combinaciones de habilidades especiales bastante interesantes en lugar de estar limitados a los clásicos Power ups que se ven siempre en este tipo de juegos.

Los gráficos resultaron ser mucho mejores de lo que esperábamos, en especial porque es bien sabido lo mucho que a los pibes de Capcom les gusta reciclar, cosa que afortunadamente no sucedio aquí. Todos los personajes, tanto amigos como enemigos están dibujados a mano y sus animaciones están muy bien hechas, especialmente considerando el enorme tamaño de algunos de ellos.

Los escenarios por su lado son de lo mejor que se ha visto en la serie por lo que da gusto ver que a pesar de que la PSOne cada vez está más cerca de jubilarse, todavía hay gente que se gasta haciendo cosas que valen la pena.

El único problema con Mega Man X6 es que por momentos el juego resulta Mega jodido y a muchos esto les puede resultar Mega frustrante.

Pero en caso de que tengan el aguante como para hacerle frente sin protestar sin duda se los recomiendo.

POR SANTIAGO VIDELA

7.9 MUY BUENO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS GRÁFICOS
LO PEOR: LA DIFICULTAD POR MOMENTOS SE ZARPA
REJUGABILIDAD: BASTANTE
¿ME LO COMPRO?: TOTALMENTE

PSX WORMS WORLD PARTY

TEAM17 / UBI SOFT

GENERO: Estrategia por turnos
SIMILAR A: Toda la serie Worms

Este sí que no se lo esperaba nadie, pero lo cierto es que los gusanos más simpáticos y beligerantes de la historia han vuelto para alegrarnos un poco la vida en su última y más exitosa versión que ahora también podremos disfrutar en Playstation. Más que ser una continuación de Worms Armaggedon, Worms World Party es algo así como una especie de expansón independiente con decenas de pequeñas modificaciones y algunos nuevos detalles que aunque parezca mentira, son lo suficientemente grosos como para mantenernos enganchados frente a la pantalla por horas sin posibilidad de escapar.

Al igual que en los títulos anteriores la idea sigue siendo tan simple como hacer bolsa a los equipos contrarios no importando la manera, pero a pesar de que parezca algo simple les aseguro que en pocos juegos la estrategia es tan importante como en éste y eso es en gran parte lo que hace que una vez que nos sentamos frente a él no podamos largar el pad, en especial si tenemos a alguien más con quién agarrarnos a tiros.

En su modo para un solo jugador, Worms World Party trae toda una nueva serie de misiones que están pensadas más que nada para los más fanátcos de la serie, o sea que desde el vamos van a tener que resolver situaciones muy complicadas que casi con seguridad harán que muchos de ustedes se acuerden hasta de los ancestros más remotos de la gente de Team 17.



Igualmente quiero aclararles que lo que verdaderamente cuenta en estos juegos es el modo para jugar de a varios y precísamente es aquí en donde están las mejoras más copadas. La más importante de estas mejoras es que a la hora de armar un partido multiplayer ahora tenemos tres casilleros en donde podemos seleccionar distintas características especiales que vamos a usar durante el partido, como para que las cosas se pongan más interesantes. Algunas de estas características son: Hacer que aparezcan más armas especiales, que haya un terremoto cada vez que cambiamos de turno, que las armas tengan el doble de su poder, que el terreno sea resbaladizo y muchas cosas más que podemos ir combinando para lograr resultados realmente espectaculares. Los gráficos fueron muy bien adaptados del original de PC y a pesar de que los Worms nunca fueron la mega revelación en este apartado, todo se ve muy bien.

En pocas palabras, la variedad de opciones, el espectacular humor que tiene y la posibilidad de jugarlo hasta de a cuatro en la misma máquina hacen de este Worms una experiencia imperdible.

POR SANTIAGO VIDELA

8.7 EXCELENTE

JUGADORES: 1 A 4
LO MEJOR: ES EXTREMADAMENTE DIVERTIDO
LO PEOR: ES DEMASIADO ADICTIVO
REJUGABILIDAD: A MAS NO PODER
¿ME LO COMPRO?: NI LO DUDES

PSX ARMY MEN: TEAM ASSAULT

3DO / INFOGRAMES
GENERO: Arcade pedorrete
SIMILAR A: Todos los Army Men



Ya me lo venía venir... Army Men que sale siempre me lo terminan encajando a mí y realmente cada vez entiendo menos cómo es que esta pestilente franquicia sigue existiendo, lo cierto es que una vez más estos insoportables muñequitos de plástico han vuelto para atormentarnos... ¡Oh nooooooo!

Y como siempre sucede, lo que tenemos en esta ocasión es nada más ni nada menos que más de lo mismo, levemente disfrazado para que no se le noten las arrugas. En este nuevo episodio de esta desastrosa serie, la gran novedad es que ahora, en cada misión vamos a estar usando a dos personajes en forma simultánea.

El chiste de esto es que cada uno de los protagonistas tendrá ciertas habilidades especiales como por ejemplo la de traducir ciertos carteles en los que puede haber indicaciones importantes, experto en explosivos, francotirador y varias otras cositas que nos van a servir para resolver determinadas situaciones que no son super imaginativas, pero bueno... ¿acaso esperaban algo más?

Como para variar un poco de la tradicional y poco adrenalínica acción que suelen tener los Army Men, ahora también se han incluido misiones en las que usamos algunos vehículos aéreos, marinos y terrestres que a pesar de todo no aportan demasiado a esta fórmula que espero por mi salud mental que deje de existir de una buena vez. A pesar de que además del modo para un solo jugador tenemos varios modos Multiplayer (algunos de los cuales son medianamente pasables), son más de lo mismo y luego de jugarlo por algunos minutos, cualquier rastro de interés que pueda haber llegado a generar queda sepultado. Parece mentira, pero desde que esta saga empezó a contaminar todas las plataformas habidas y por haber los gráficos parecen ser siempre los mismos y a decir verdad, salvo por los escenarios (que entre otras cosas no son nada del otro mundo) así es, ya tanto los personajes, como los vehículos y las estructuras siguen luciendo los clásicos tonos de verde o marrón que no se ven para nada fashion... eso sin mencionar que la cantidad de polígonos que se usaron para cada caso se pueden contar con los dedos de las manos. Y pensar que cuando yo era chico derretía a estos soldaditos con una lupa para verlos morir lentamente, qué tiempos aquellos... ¡Momento!... ahora que lo pienso, tal vez si hiciera lo mismo con este CD sería como reventarlos a todos en masa. Ahora si me disculpan, tengo la necesidad de conseguir una lupa ¡Pero ya!

POR SANTIAGO VIDELA

3.1 MEDIOCRE

JUGADORES: 1 A 2
LO MEJOR: DERRETIR EL CD CON UNA LUPA
LO PEOR: LAS LUPAS AUMENTARON DE PRECIO
REJUGABILIDAD: SOLO SE PUEDE DERRETIR UNA VEZ
¿ME LO COMPRO?: ¿Y A VOS QUE TE PARECE?

PSX HIDDEN & DANGEROUS

TARANTULA / ILLUSION SOFTWORKS
GENERO: Arcade vomitante
SIMILAR A: Quiere ser un Medal of Honor

En su versión para PC, Hidden & Dangerous tiene el privilegio de ser uno de los juegos de estrategia y acción más alucinantes de los últimos tiempos y a decir verdad, cuando escuchamos que iba a salir una versión para PSX al principio pensamos que era una joda... pero no.

Hoy por hoy, el nombre Hidden & Dangerous significa vender y la pregunta que todos por aquí nos empezamos a hacer fue ¿cómo quedaría una conversión de un juego tan sofisticado en una máquina con las limitaciones de la PSX?

La respuesta sin embargo fue muy sencilla... ¡Como el traste!... pero evidentemente eso a los amigos de Take 2 no les molestó mucho que digamos, porque de otra forma esta momia nunca hubiera salido de su sarcófago, pero bueno...



En PSX lo único que esto y la versión de PC tienen en común es el nombre y algunas otras pequeñeces ya que para empezar, sólo podemos controlar a un personaje en lugar de un equipo de 4 chabones. Para intentar compensar este gran moco, la gran idea que se les ocurrió fue la de hacer a nuestro unico peronaje más duro, con lo que en lugar de tener algo parecido a una simulación tenemos un arcade de medio pelo.

En PC, uno de los detalles más sobresalientes de este juego, era la inteligencia artificial de los enemigos, pero al parecer, aquí no hubo lugar para ponerla y por eso es que lo malos a veces se quedan trabados contra árboles, paredes, rocas y todo lo que encuentran a su paso, como si fueran miembros del ejército de Mr. Magoo; pero lo más cómico del caso es que ni siquiera tenemos que provocarlos para que se tilden como los peores.

Si de estupidez artificial se trata, este H&D se merece un gran premio, porque muchas veces incluso hasta podemos ir corriendo de frente hacia un soldado enemigo, pasarle por al lado y matarlo por la espalda con un cuchillo sin que se de cuenta... un aplauso por favor. Y los gráficos... ¿qué puedo decir de los gráficos?... todavía estoy tratando de reponerme y encontrar las palabras para describir la traumática experiencia de verlos en vivo.

Imagínense por un momento que están en medio de la segunda guerra mundial y en una de esas se les viene al humo un soldado alemán que en vez de un casco lleva algo en la cabeza que se parece al sombrero de Napoleón. Bueno eso significaría que algo no anda del todo bien y precísamente eso es lo que sucede aquí... en H&D nada anda bien y encima que el juego se arrastra a más no poder en todo momento los gráficos son un desastre de proporciones bíblicas. Las texturas apestan, los modelos de los soldados parecen estar hechos con cajas de zapatos y encima, para ver los pocos escenarios semi descentes que tiene hace falta un estómago de acero, de manera que si alguien les ofrece este gran choreo con nombre seductor, corran por sus vidas.

POR SANTIAGO VIDELA

1.2 APESTA Y MUCHO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: QUE USTEDES SAFAN QUE JUGARLO
LO PEOR: QUE YO NO TUVE TANTA SUERTE
REJUGABILIDAD: JA JA JA JA JA JA JA JA JA JA JA JA
¿ME LO COMPRO?: ¿TE ATREVERIAS?

XB WRECKLES: THE YAKUZA MISSIONS

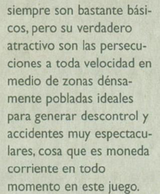
BUNKASHA PUBLISHING / ACTIVISION

GENERO: Acción
SIMILAR A: La serie Runabout

Tanto fue lo que se habló sobre este juego desde que fue anunciado, que por lo menos a mi me tenía bastante intrigado y aunque no me esperaba la octava maravilla creo que con un poco más de pilas podría haber llegado a estar un poco mejor.

Wreckless es una especie de clon de la conocida serie Runabout en Playstation, obviamente con gráficos más espectaculares y algunas otras "pavadas" más en el que a lo largo de una serie de misiones vamos a tener que ponerle punto final a los traviesos chicos de la Yakuza que otra vez se están pasando de listos.

Salvo por pequeñas variaciones entre cada misión, este juego no esconde grandes secretos ya que los objetivos que nos mandan a cumplir siempre son bastante básicos, pero su verdadero atractivo son las persecuciones a toda velocidad en medio de zonas dénsamente pobladas ideales para generar descontrol y accidentes muy espectaculares, cosa que es moneda corriente en todo momento en este juego.





Los autos tienen una física y un modelo de daño impecable y los gráficos son de lo mejor que hoy por hoy se puede ver en la consola de Microsoft.

Desafortunadamente, a pesar de que todo se ve tan increiblemente real, hay ciertos detalles que estropean el estupendo trabajo que hicieron los encargados del diseño, como por ejemplo, que los autos civiles que hacemos volcar durante una misión desaparecen en el aire a los pocos segundos de haberlos tocado.

Por otro lado, la jugabilidad no está muy bien balanceada y lo que al principio parece ser un juego accesible al poco rato se torna una pesadilla realmente frustrante.

A pesar de todo la acción de Wreckless tiene un ritmo vertiginoso, así que si están buscando acción a patadas con gráficos de la san flauta aquí lo tienen.

POR SANTIAGO VIDELA

6.7 BUENO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS GRAFICOS, LOS EFECTOS ESPECIALES
LO PEOR: LA DIFICULTAD A VECES SE VA DE MAMBO
REJUGABILIDAD: BASTANTE
¿ME LO COMPRO? HAY JUEGOS MEJORES

XB SILENT HILL 2: RESTLESS DREAMS

KONAMI

GENERO: Aventura de horror
SIMILAR A: Silent Hill, los Resident Evil

Después de haberse consagrado como uno de los juegos más espectaculares de PS2, Silent Hill 2 hace su debut en Xbox en una versión extendida bautizada Restless Dreams, que además del juego original incluye una pequeña mini aventura que nos muestra una parte de la historia desde otro punto de vista.

En su versión para Xbox, Silent Hill 2: Restless Dreams (SHRD) se ve exáctamente idéntico a lo que es Silent Hill 2 en PS2 desde todo punto de vista. Gráficos, sonido, jugabilidad y todo lo que se les pueda ocurrir es una copia fiel de la versión original, pero además de eso, los amigos de Konami no hay desperdiciado el tiempo y aprovecharon para agregar algunas cositas más que hacen que éste título supere por muy poco a su par en Play 2.

Entre algunas de las sorpresitas que los muchachos de Konami pusieron en esta versión, tenemos el menú de opciones especiales desde donde podemos deshabilitar el efecto de video que está presente durante el juego y que le da ese aspecto de película tan característico que tiene. Pero junto con eso y algunas otras pequeñeces más, la novedad más importante que tenemos por aquí es que además del juego normal, podemos jugar una pequeña aventura en la que la protagonista es Maria (uno de los personajes más importantes del juego normal) y básicamente lo que quisieron hacer con esta aventura paralela es mostrarnos cómo es que esta minita entra a tomar parte de lo que vimos durante el juego normal.



Salvo por un solo puzzle y uno o dos objetos metidos en lugares medio rebuscados, terminar esta aventurita secundaria es algo que se puede hacer en dos horas como mucho y a pesar de que como expansión, por decirle de alguna manera, es muy interesante, al final sólo siembra más dudas en cuanto a la trama del juego. Lo más sobresaliente de este agregado, por mucho son los gráficos y si bien todo mantiene el mismo estilo del resto del juego, algunos de los nuevos escenarios que veremos aquí son realmente increíbles.

Parece mentira que para algo tan corto se hayan tomado el laburo de modelar algunos interiores tan impresionantes y me atrevería a decir que algunos de ellos son mejores que todo lo que vimos anteriormente, cosa que sin duda es todo un premio para quien lo juegue en Xbox y un golpe bajo para los que ya lo jugamos en PS2.

Pero bueno, a veces se gana y otras se pierde y quienes salieron ganando esta vez son quienes tengan una Xbox, porque tienen la oportunidad de tener en sus manos la mejor versión que existe de este juego hasta el momento.

POR SANTIAGO VIDELA

9.3 CLASICO

JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS GRAFICOS, LOS ESCENARIOS NUEVOS
LO PEOR: LA MINI AVENTURA NUEVA ES MUY CORTA
REJUGABILIDAD: BASTANTE
NO LO DUDES SI TE GUSTA: EL TERROR



CAPCOM ABRE EL PARAGUAS

Los chicos de la gran empresa nipona acaban de confirmar que si las ventas de la remake del Resident Evil para la Game cube no alcanzan las espectativas de ventas por ellos estimadas pueden evaluar el reconsiderar la exclusividad de esta saga para la consola de Nintendo.

SE VIENE LA PELICULA DE SOUL CALIBUR

El productor norteamericano Alan Noel Vega acaba de cerrar un trato con el muy oriental Ruiji Hashiguchi (vicepresidente de Namco) para llevar a la pantalla grande al más exitoso juego de lucha para Dreamcast. El contrato se firmó luego de hacerle conocer al Sr. Ruiji que el mejor director de películas de acción de china -Sammo Hung- sería el responsable de la movida. Hung ha filmado, producido, coreografiado o intervenido actoralmente en cerca de 160 películas de artes marciales, la mayoría de ellas con actores de la talla del poderoso Jet Li. ¡Como nosotros hemos visto ya muchas de ellas y es uno de nuestros directores preferidos desde ya les decimos que esta peli de Soul Calibur va a ser ¡La maaaasaaaa!

EL REGRESO DE TIM SCHAFER

Microsoft acaba de cerrar una serie de varios contratos para reclutar a talentosos desarrolladores de soft que brinden sus conocimientos e ideas en futuros títulos para la mimada consola del jefe Bill. Entre los que ya pusieron el gancho se encuentra nada más ni nada menos que el genial Tim Schafer, creador de legendarias aventuras gráficas para PC como Grim Fandango, Full Throttle y Day of the Tentacle durante su desempeño en LucasArts. Qué es lo que Tim va a hacer para justificar su millonario sueldo es todavía un secreto que nos morimos por conocer...

SEGA DEFINE SU FUTURO

La empresa dio a conocer que pondrá gran parte de su fuerza creativa a la hora de desarrollar juegos para la consagrada Playstation 2. Exactamente el 50% de los juegos que desarrollarán estarán dedicados a la consola de Sony, mientras que el porcentaje restante aglutinará a los proyectos para Gamecube, Xbox y Game Boy Advance.

¿JUEGO DE EVANGELION PARA DREAMCAST?

Bróccoli, una importante compañía japonesa multimediática que es conocida por manejar el mercado de las trading cards japonesas (pero también edita revistas y videojuegos) se está haciendo la interesante lanzando rumores sobre un posible fichín basado en la archifamosa Neon Genesis Evangelion... más detalles en el próximo número.

EL MAS TOP



El viejito este que ven en la foto no es otro que el presidente de Nintendo (Japón). Como el tipo se la debe pasar todo el día haciendo números al parecer no sabía distinguir entre Mario y Sonic y por eso le pusieron sendos cartelitos para que no metiera la pata en esta conferencia que se celebró en el país del sol naciente; aunque a juzgar por la actitud de Mario, el error más grave que cometió el poderoso Sr Nintendo fue haberle dado la espalda al alegre plomero napolitano. ¡Do the Mario!

LA COLUMNA DE CHOCOBO WINOGRAD

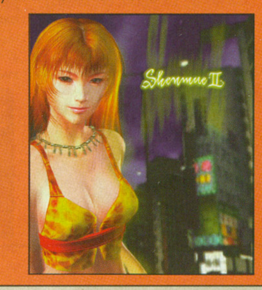


¡Hola amigos lectores! ¡Aquí estoy yo, el auténtico y único Chocobo Winograd, rey del rumores, chimentos y trascendidos del mundo consolero!

En este número y como muestra de gratitud por haberme contratado para escribir esta sección, además de las exclusivas que pueden leer en esta página les voy a contar todo lo que se sobre un estreno cinematográfico que me voló el quincho: ¡Shenmue: la película!

La misma está basada en la historia del primer capítulo del juego (Yokosuka) que comienza cuando Ryo Hazuki es testigo de la muerte de su padre Iwao en manos de los mafiosos del grupo ChiYoMen bajo las órdenes del siniestro Lan Di (que nada tiene que ver con Pato o sus familiares). Ryo entonces jura -allá por 1986- vengar a su padre y recuperar una reliquia que tambien le chorearon después de matarlo.

La peli -por si todavía no se dieron cuenta- está hecha en 3D con partes de las animaciones de la Dreamcast (pero con grandes mejoras en cuanto a la calidad) y con escenas totalmente nuevas que resultan en 90 minutos de puro goce si es que les cabe ver como un ponja va de acá para allá todo el día. La peli fue dirigida por Yu Suzuki y tendrá una próxima continuación en Shenmue: The Movie 2 (porque la primera entrega obviamente continúa en esta...). Si tienen algunos ahorros tal vez les interese saber que la misma acaba de ser editada en USA en formato DVD, a mi realmente me calientan más las pelis de Mingo y Aníbal mientras como fideos con tuco el domingo al mediodía... estos chinos 3D me marean si los miro mucho ¡Hasta la próxima chicos y trátenme con cariño! CW



PS2 STATE OF EMERGENCY

Es importante que en todos los casos, ingresen el truco mientras están jugando. Si lo hacen correctamente aparecerá un mensaje en pantalla.

Saltear misión:
←, ←, ←, ←, ▲

Invencible:
L1, L2, R1, R2, ✖

Munición Infinita:
L1, L2, R1, R2, ▲ (para que este código funcione no deben tener ningun arma en las manos)

Tiempo infinito:
L1, L2, R1, R2, ■

Aumentar el bonus:
R1, L1, R2, L1, ▲

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Código principal (para que los otros códigos funcionen éstos dos deben estar activados)
0E3C7DF2 1853E59E
EE87A1F2 BCC4CC52

Habilitar todos los personajes
CE812FF6 BCA9A2A2

Habilitar todas las opciones del modo "Chaos"
CE813EFE BCA9FA7C
CE812EFE BCA9FA7C

Habilitar todos los niveles del modo "Revolution"
CE813F06 BCA99B8C

PS2 PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

Ingresen estos trucos mientras están jugando.
Recuerden que **L3** y **R3** son los botones incluídos en cada uno de los contoles análogos.
L3 es el izquierdo y **R3** es el derecho.

Katarina invencible:
Mantengan presionados **R1+R2** y sin soltarlos presionen ✖, ●, **L3**, ▲, **R3**, **Select**, **R3**, **L1**, **L2**, ■

Wind Dancer invencible:
Mantengan presionados **R1+R2** y sin soltarlos presionen **Select**, ▲, **L1**, ✖, **R3**, **L2**, ■, **R3**, ●, **L3**

Oro extra:
Mantengan presionados **R1+R2** y sin soltarlos presionen ▲, **R3**, **L1**, ■, ✖, **R3**, **Select**, **L3**, ●, **L2**

Seleccionar espada:
Mantengan presionados **R1+R2** y sin soltarlos presionen **R3**, **Select**, **L2**, **L3**, ■, ✖, **L1**, ●, **L3**, ▲
(cada vez que ingresen este código Katarina pasará a tener la próxima espada disponible)

Revelar todos los tesoros:
Mantengan presionados **R1+R2** y sin soltarlos presionen **R3**, ✖, ▲, **L3**, ●, **L1**, **Select**, **L3**, ■, **L2**

PS2 PS2 GUILTY GEAR X PLUS

Colores de trajes alternativos:
Una vez que hayan jugado lo suficiente como para tener las 24 fotos del modo "Gallery" habilitadas pongan "**MJNKPNPN**" como código.
Mantengan presionado **Start** cuando seleccionan un luchador para conseguir un traje negro o Triángulo para obtener uno dorado.

Nuevo desafío en modo "Gallery"
Ingresen "**3GOU1SAD**" como código.

Jugar como Dizzy o Testament y habilitar el modo "Gilty Gear"
Ingresen "**KYUSBNBN**" como código o hagan la siguiente secuencia en el menú principal. ↓, →, →, ↑, **Start**



PS2 WIPEOUT FUSION

Para hacer que estos trucos funcionen, primero vayan al menú principal, seleccionen la opción "**Extras**" y luego entren en la opción "**Cheats**".
Luego simplemente vayan poniendo los códigos que quieran usar y listo.

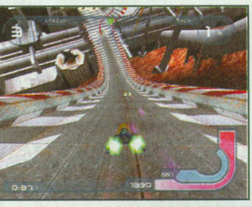
Armas infinitas:
▲, ●, ✖, ●, ■

Escudos infinitos:
▲, ▲, ■, ■, ■

Naves rápidas:
■, ✖, ✖, ✖, ▲

Naves retro:
✖, ●, ▲, ■, ✖

Naves animales:
▲, ●, ●, ▲, ✖



PSX THE ITALIAN JOB

Habilitar el modo de trucos:
En el menú principal, presionen ▲, ▲, ●, ▲, ●, ▲, ■, ▲, ■, ▲

Habilitar todos los desafíos:
En el menú principal, presionen ■, ■, ▲, ●, ●, ■, ▲, ●

Todos los "Checkpoints":
En el menú principal, presionen ●, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲

Seleccionar nivel:
Pongan la pausa mientras juegan en modo "Career", mantengan apretado **R1** y presionen ●, ■, ▲, ←, ←, ▲, ●, ↑, ↑, ■

PSX LARGO WINCH

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Energía infinita
800DFECE 0064

"Bomb Timer" infinito
800E3F2A 003B

Tener el "Copied Doc"
300A45F8 0001

Tener la "Crowbar"
300A45E8 0001

Tener los "Documents"
300A45F4 0001

Tener el "Fuse"
300A45E4 0001

Tener la "Gas Bottle"
300A4604 0001

Tener las "Keys"
300A4600 0001

Tener la "Radio"
300A45E0 0001

Tener la "Security Card"
300A45FC 0001

Tener la "Security Card 2"
300A4608 0001

Tener la "Toolbox"
300A45EC 0001

Importante: Siempre que estén usando uno o varios de estos códigos es preciso que eviten usar más de cuatro objetos al mismo tiempo, porque pueden hacer que tanto los códigos como el juego no funcionen bien.

PS2 MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Código principal (para que los otros códigos funcionen éstos deben estar activados)
OE3C7DF2 1853E59E
EE8CAD46 BCBD8622

Armadura infinita
CE99281E BCA99B93

Saltos infinitos
CE992FFE BCA99B83

Escudo infinito
CE99283E BCA99B8D

Energía infinita para la espada
CE99283A BCA99B97

Tiempo infinito para la súper armadura
CE992800 BCA9DF16

99 "Death Coins"
CE992836 BCA99BE6

99 "Iron Coins"
CE99282A BCA99BE6

99 Vidas
CE992826 BCA99BE6

Tener siempre una "Gold Key"
CE9928C2 BCA99B84

PS2 SMUGGLER'S RUN 2

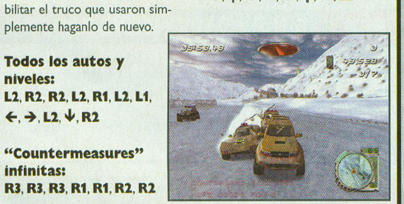
Para usar estos trucos, primero pongan el juego en pausa. Siempre que ingresen correctamente un truco oirán un sonido y en caso de que quieran deshabilitar el truco que usaron simplemente haganlo de nuevo.

Todos los autos y niveles:
L2, R2, R2, L2, R1, L2, L1, ←, →, L2, ↓, R2

"Countermeasures" infinitas:
R3, R3, R3, R1, R1, R2, R2

Invisibilidad:
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2

Coche transparente:
←, ↑, →, ↓, →, ↑, ←, L2



PS2 WORLD TOUR SOCCER 2002

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Código principal (para que los otros códigos funcionen éstos deben estar activados)
OE3C7DF2 1853E59E
EE8EAD1E BCDC26EA

Cero goles para el equipo A
CEA3A9DA BCA99B83

50 goles para el equipo A
CEA3A9DA BCA99BB5

Pres. L1 + L2 para que gane el equipo A
OE59BAAO BCA99B88
CEA3A9DA BCA99BB5
OE59BAAO BCA99B88
CEA3A9E4 BCA99B83

Cero goles para el equipo B
CEA3A9E4 BCA99B83

50 goles para el equipo B
CEA3A9E4 BCA99BB5

Pres. R1 + R2 para que gane el equipo B
OE59BAAO BCA99B8D
CEA3A9DA BCA99B83
OE59BAAO BCA99B8D

Puntos de creación infinitos para el equipo "Custom" A
B1734BOA BCAC9BA5
FEFEFCFE BCA99B83
B17349A2 BCC89BA5
FEFEF5FE BCA99B83

Puntos de creación infinitos para el equipo "Custom" B
B17347BA BCAC9BA5
FEFEFCFE BCA99B83
B17346D2 BCC89BA5
FEFEF5FE BCA99B83

Puntos de creación infinitos para el equipo "Custom" C
B1733CEA BCAC9BA5
FEFEFCFE BCA99B83
B1733202 BCC89BA5
FEFEF5FE BCA99B83

Puntos de creación infinitos para el equipo "Custom" D
B1733CEA BCAC9BA5
FEFEFCFE BCA99B83
B1733202 BCC89BA5
FEFEF5FE BCA99B83



PS2 MOBILE SUIT GUNDAM: ZEONIC FRONT

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Código principal (para que los otros códigos funcionen éstos deben estar activados)
OE3C7DF2 1853E59E
EE8D117A BCCAB6C2

Habilitar a todos los pilotos
DEADBF86 BDAA9C84
DEADBF82 BDAA9C84
DEADBF8E BDAA9C84
DEADBF8A BDAA9C84
DEADBF96 BDAA9C84

Habilitar todas las simulaciones
DEABC3AA BFAC9E86
DEABC3B6 BFAC9E86
DEABC3B2 BFAC9E86
DEABC3BE BFAC9E86
DEABC3BA BFAC9E86
DEABC346 BFAC9E86
DEABC342 BFAC9E86
DEABC34E BFAC9E86
DEABC34A BFAC9E86
DEABC356 BFAC9E86

Obtener una calificación "S" en todas las misiones
DEABC242 BDAA9C84
DEABC24E BDAA9C84
DEABC24A BDAA9C84
DEABC256 BDAA9C84

Obtener una calificación "S" en todas las simulaciones
DEABC086 BDAA9C84
DEABC082 BDAA9C84
DEABC08E BDAA9C84
DEABC08A BDAA9C84
DEABC096 BDAA9C84
DEABC092 BDAA9C84
DEABC09E BDAA9C84
DEABC09A BDAA9C84
DEABC0A6 BDAA9C84
DEABC0A2 BDAA9C84

Importante: Presten atención, porque estos códigos no funcionarán si tratan de usarlos con un juego que ya esté en progreso.
Para poder usarlos sin problemas van a tener que empezar a jugar desde cero.

PS2 MOTO GP 2

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Código principal (para que los otros códigos funcionen éstos deben estar activados)
OE3C7DF2 1853E59E
EE938E8E BCD1E162

Todos los desafíos completos
BEAF9F7A BCBB9B84
FOFCFCF8 BCA99B83

PS2 J.M. SUPERCROSS WORLD

Turbo infinito:
En el menú principal, hagan rápido la siguiente secuencia:
R2, L1, ■, ●, ●, ●

Turbo infinito:
En el menú principal, hagan rápido la siguiente secuencia:
↑, ↑, ↑, ↑, R1, ■, ●

PS2 SLED STORM

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Código principal (para que los otros códigos funcionen éstos deben estar activados)
0E3C7DF2 1853E59E
EE91C3CE BCD6186A

Máxima puntuación
DE2E3C2E BCB8DDC2

Habilitar todos los corredores
DE2E29BA BDAA9C84
FE2E2946 BCA99B84

Habilitar todos los niveles para Zoe
FE2E297D BCA99B84
CE2E297C BCA99C84
CE2E297E BCA99C84
FE2E2978 BCA99B84

Habilitar todos los niveles para Gavin
FE2E292F BCA99B84
DE2E292E BDAA9C84
FE2E292A BCA99B84

Habilitar todos los niveles para Tracey M
FE2E29D9 BCA99B84
CE2E29D8 BCA99C84
CE2E29DA BCA99C84
FE2E29E4 BCA99B84

Habilitar todos los niveles para Alix
FE2E288B BCA99B84
DE2E288A BDAA9C84
FE2E2896 BCA99B84

Habilitar todos los niveles para Rallins
CE2E2844 BCA99C84
DE2E2846 BDAA9C84

Habilitar todos los niveles para Nicklas
FE2E2877 BCA99B84
DE2E2876 BDAA9C84
FE2E2872 BCA99B84

Habilitar todos los niveles para S. Griffin
FE2E2821 BCA99B84
CE2E2820 BCA99C84
CE2E2822 BCA99C84
FE2E282C BCA99B84

Habilitar todos los niveles para Psymon
FE2E28D3 BCA99B84
DE2E28D2 BDAA9C84
FE2E28DE BCA99B84

Obtener medallas de oro con cualquier corredor
FE2E2E07 BCA99B84
BE2E2E06 BCB49B84
F1FDFDF9 BCA99B83
CE2E2E2A BCA99C84
FE2E2E34 BCA99B84

Este código pueden usarlo en combinación con cualquiera de los otros para habilitar los diferentes escenarios para cada personaje.

PSX DIGIMON RUMBLE ARENA

Usar a Black WarGreymon
Jueguen en cualquier nivel de dificultad y si llegan a la pelea final sin perder ni un solo round, Black WarGreymon aparecerá para desafiarlos. Si lo derrotan a él también sin perder un round podrán usarlo.

Usar a Impmon
Terminen el juego con los tres personajes de la tercera temporada de la serie y listo.

Habilitar a Gallantmon
Pongan **KIMJOY** como password

Habilitar a Imperialdramon
Pongan **LINMON** como password

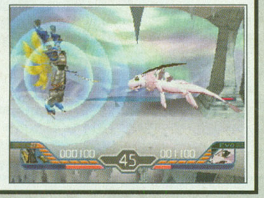
Habilitar a Imperialdramon (en modo Paladin)
Pongan **ROYBOY** como password

Habilitar a MegaGargomon
Pongan **MINNYN** como password

Habilitar a Omnimon
Pongan **SERIUS** como password

Habilitar a Sakuyamon
Pongan **KENSAN** como password

Habilitar a WarGreymon
Pongan **QRIOUS** como password



PS2 ESPN I. WINTER SPORTS 2002

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Código principal (para que los otros códigos funcionen éstos deben estar activados)
0E3C7DF2 1853E59E
EE8A6206 BCBBF8CA

Habilitar todos los personajes
DE7D424A BBA89A82

Tener 99 medallas "All trial"
BE7D6866 BCBD9BE9
935B935B BCA99B83
BE7D6862 BCBD9BE9
935B935B BCA99B83

PS2 JOHNNY MOSELEY MAD TRIX

Modo de trucos
En la pantalla donde aparece el clásico "**Press Start**", mantengan presionados los siguientes botones:
L2 + L3 + R1 + ↓ + ■ + ●
Si lo hicieron correctamente, todos los personajes, trajes y esquíes quedarán habilitados.

PSX ROSWELL CONSPIRACIES

Modo de trucos
En el menú principal, mantengan presionado **L1 + L2 + R1 + R2 + R3 + ↓** durante quince segundos para habilitar todos los niveles y un menú de trucos que aparecerá cuando pongan el juego en pausa.

PSX D.N.A.: DARK NATIVE APOSTLE

Modo de trucos
En la pantalla de títulos, mantengan presionado **L1 + R1** mientras presionan ●, ●, ■, ■, **L2**, ●, **L2**, ■, **Select**, suelten el **L1**, presionen ● y por último suelten el **R1**.
Si lo hicieron correctamente, al empezar el juego tendrán todas las armas con municiones infinitas.

PSX 007 RACING

Modo de trucos
Ingresen "**MMMQRRQ**" como nombre en el modo "**Mission**" para habilitar todos los trucos, Si lo ingresan correctamente oirán una risa.

Habilitar el Aston Martin Vantage
En la pantalla principal, presionen **L1**, **R1**, ▲, ● y ✖ para tener disponible este auto en el modo "Multiplayer".

Peatones altos
Pongan "**LEMKE**" como nombre en el modo "**Mission**".

PSX POOH'S PARTY GAME

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

"Hunnys" al máximo
800CCD90 03E7

Presionar R1 para recargar energía
D00C9202 F7FF
800CCD94 0002

"Rabbits Roller"
800CCD94 0001

Presionar L2 para ganar la "Owl's Fruit N Hoot"
D00C9202 FEFF

Presionar L1 para completar una vuelta en las carreras
D00C9202 FBFF

PSX ETERNAL EYES

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Dinero infinito
800908F0 270F

Energía infinita
80090F4E 0400

Tener todo
50005E02 0000
800908F4 6363
(Este código solo funciona con el Game Shark CDX)

Habilidades al máximo
800909DE FFFF
800909E0 FFFF
800909E2 FFFF
800909E4 FFFF
800909E6 FFFF

MP infinitos
80090F50 0400

Energía al máximo
80090F54 0400

PSX IHRA DRAG RACING

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

Dinero infinito jugador 1
8006A210 C350

Dinero infinito jugador 2
8006A288 C350

PSX MEGAMAN X6

Ultimate Armor para X
En el menú principal hagan esta secuencia: ←, ←, ←, →
Si lo hacen correctamente escucharán un sonido.

Revived hunter en modo "Dark"
En el menú principal hagan esta secuencia: **L1, L1, L1, R2**
Si lo hacen correctamente escucharán un sonido, jueguen en modo normal y cuando se encuentren con "Revived Hunter" el estará en modo Dark.

XB HALO

Nueva secuencia de final
Terminar todas las misiones del modo "**Campaign**" en el nivel de dificultad "**Legendary**" (tarea que no es nada sencilla) y al hacerlo verán una secuencia de final más larga y completa que la original.

XB DEAD OR ALIVE 3

Habilitar a Ein
Lo primero que tienen que hacer es terminar el juego con todos los personajes. Luego jueguen en el modo "Survival" usando a Hayate y por lo menos tienen que derrotar a tres oponentes.
Cuando terminen de jugar en ese modo pongan como iniciales **EIN** y este personaje quedará habilitado para que lo usen en todos los modos, con excepción del modo "**Story**".

Tercera vestimenta para Zack
Derroten a 20 oponentes en el modo "Survival".

Tercera vestimenta para Kazumi
Completen el modo de entrenamiento en la modalidad "**Sparring**".

Tercera vestimenta para Ein
Terminen el modo "**Time Attack**" en menos de 6 minutos.

PS2 BLASTER MASTER: BLASTING AGAIN

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

HP infinitos
800F83A4 0000
800F83A6 0010

HP infinitos (Alternativo)
D007A7A4 0170
8007A7A6 2400

GP infinitos
800F83F0 5000

SP infinitos
800F83B0 0000
800F83B2 0002

LP infinitos
800F83E8 0000
800F83EA 0010

"Blaster" infinito
800F83B2 000F

"Thunder" infinito
800F83BE 000F

"Field Guard" infinito
800F83BA 000F

GC STAR WARS: ROGUE LEADER

Seleccionar niveles
Pongan **!??QWTTJ** como código, luego de esto vuelvan a la pantalla en la que ponen los códigos y pongan **CLASSIC** y podrán elegir cualquier misión que no sea una de las misiones especiales. En todos los casos, cuando pongan bien los códigos escucharán un sonido que indicará que están activos.

Nivel especial en la estrella de la muerte
Pongan **PYST?OOO** como código, luego de esto vuelvan a la pantalla en la que ponen los códigos y pongan **DUCKSHOT**.

Duplicar las vidas
Pongan **JPVI?IJC** como código, luego de esto vuelvan a la pantalla en la que ponen los códigos y pongan **RSBFNRL**.

Habilitar el "Millenium Falcon"
Pongan **MVPQIU?A** como código, luego de esto vuelvan a la pantalla en la que ponen los códigos y pongan **OH!BUDDY**.

Habilitar el "Naboo Starfighter"
Pongan **CDYXF!?Q** como código, luego de esto vuelvan a la pantalla en la que ponen los códigos y pongan **ASEPONE!**.

Habilitar el "TIE Fighter"
Pongan **ZT?!RGBA** como código, luego de esto vuelvan a la pantalla en la que ponen los códigos y pongan **DISPSBLE**.

Habilitar el "Slave 1"
Ganen un total de 10 medallas de plata en las misiones comunes.

Habilitar el "TIE Advanced X1" de Vader
Ganen un total de 15 medallas de oro en las misiones comunes.

Conseguir todos los "Tech Upgrades"
Pongan **AYZB!RCL** como código, luego de esto vuelvan a la pantalla en la que ponen los códigos y pongan **WRKFORIT**.

Habilitar el modo "Ace"
Completen todos los objetivos de las misiones de entrenamiento ("Tatooine Training") y ganen un total de 15 medallas de oro entre las misiones comunes y especiales.

Comentarios de los programadores
Pongan **BLAHBLAH** como código.

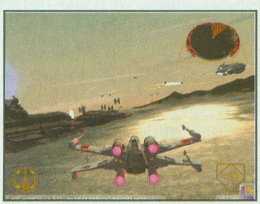
Documental sobre el juego
Pongan **?INSIDER** como código.

Galería de arte
Pongan **EXHIBIT!** como código.

Sala de conciertos
Pongan **COMPOSER** como código.

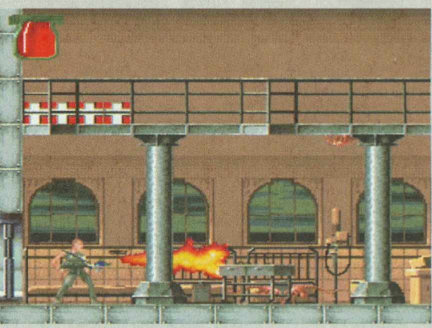
Ver los créditos
Pongan **THATSME!** como código.

Gráficos monocromáticos
Pongan **LIONHEAD** como código.



ALIEN 3

Que los juegos basados en películas taquilleras son un asco es prácticamente una regla que todas las compañías se han ocupado por mantener vigente durante años, pero en la época de oro de la inmortal consola Super Nintendo, una alianza entre la gente de Acclaim y Probe lograron romper el maleficio aunque sea por una vez, creando uno de los más alucinantes clásicos de la época.

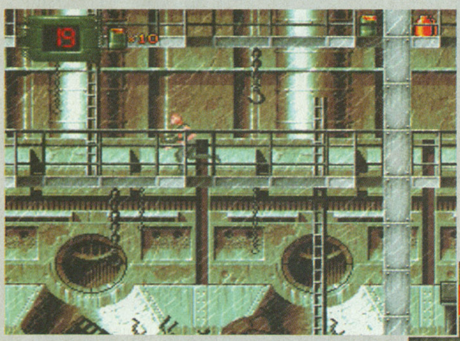


UN EJEMPLO QUE MUCHOS DEBERIAN HABER SEGUIDO

En una época en la que la amplia mayoría de los títulos que salían eran arcades, la mayoría de los cuales no eran muy imaginativos, la aparición de Alien 3 tomó a todo el mundo por sorpresa, porque por primera vez en mucho tiempo alguien se había sacado la tierra de las neuronas, para demostrar que con algo de ingenio se podía hacer algo realmente novedoso y eso es precisamente lo que sucedio.

A pesar de que básicamente Alien 3 era un juego de acción visto de costado como muchos otros tantos, lo que realmente lo distinguía del resto era el hecho de que fue uno de los primeros juegos que ofrecía una trama con una estructura no lineal, que nos daba una enorme libertad para hacer las cosas de la forma que mejor nos nos pareciera.

A lo largo de cada una de las etapas principales de las que estaba compuesto el juego, no sólo podíamos movernos a nuestro antojo por los enormes



escenarios, sino que al entrar en cualquiera de las terminales de computadora que estaban en ciertas secciones del complejo, podíamos seleccionar las misiones que queríamos hacer, detalle que fue una de las razones por las que rápidamente este título se convirtió en todo un clásico.

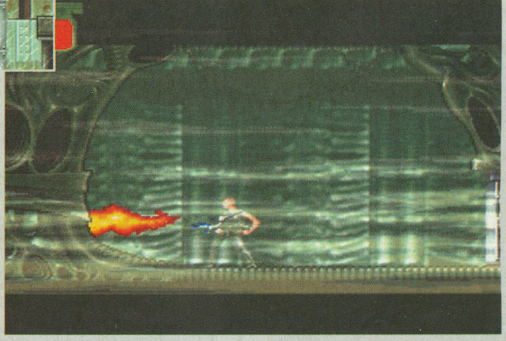
Por su parte, la estructura de las misiones era todo un logro, porque a pesar de las limitaciones técnicas evidentes de la época, en cada caso nos tocaba enfrentar un reto diferente y eso hacía que pasarse largas horas frente a la pantalla fuera algo inevitable... especialmente, porque recordemos que no se podía grabar y precísamente esa fue una de las pocas cosas que a la larga le jugaban en contra.

Terminar Alien 3 era una tarea que podía llegar a tomar unas 20 horitas o tal vez más, cosa que como se imaginarán es imposible hacer de una sola sentada y la unica forma que teníamos de grabar nuestro progreso era terminar todas las misiones que estaban disponibles en un nivel, para recibir un código que nos permitiría empezar desde donde nos quedamos.

Terminar una etapa para conseguir el dichoso código era algo sólo para pocos, porque eso si había que hacerlo de una sola sentada, que a veces se podía llegar a prolongar por unas cuatro horas y si tenemos en cuenta que para eso sólo contábamos con una vida, no hace falta aclarar que la paciencia y los buenos reflejos eran algo imprescindible, pero de más está decir que realmente valía la pena más allá de su elevada dificultad.

Por el lado de los gráficos, Alien 3 estaba a la altura de los mejores juegos de la época y en ese rubro, hoy en día sigue siendo uno de los títulos más espectaculares de su tiempo.

Los escenarios lucían una calidad excelente, que acompañada por animaciones muy bien hechas y efectos especiales muy avanzados para su época, como ser lluvia, niebla, humo e incluso iluminación en tiempo real eran capaces de mantener fijos frente a la pantalla por semanas, incluso hasta a los más exigentes, por lo que sin lugar a dudas este clásico se merece un lugar privilegiado en este rincón de la nostalgia. Lo más irónico de este caso es que como Alien 3 fue la película más floja de la saga, esa mala fama en un principio hizo que la gente no confiara demasiado en que este juego sería lo que fue... inconveniente que, por supuesto, quedó atrás en muy poco tiempo.





XBOX
Mendoza
Argentina
ABSOLUTAMENTE TODO !!!
VIDEO MUNDO
NINTENDO
GAMECUBE
www.videomundo.com.ar





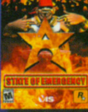
VENTA UNICAMENTE DE TITULOS ORIGINALES

GAMEBOY ADVANCE

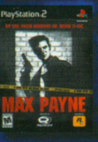
PLAYSTATION 2




















XBOX

GAMECUBE





VOLANTE SAITEK

CONTROL REMOTO

GAMESHARK 2.0 HACE TU PS2 MULTIZONA

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD DE 8 MEGAS PS2

VOLANTE LOGITECH GRAN TURISMO

¡NUEVA SUCURSAL! FLORIDA 537 LOCAL 381 GALERIA JARDIN TEL:4327-(GAME)

www.cdmarketonline.com.ar

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
Lunes a Viernes de 9 a 19hs

MasterCard

AMERICAN EXPRESS



ENVIOS AL INTERIOR TARJETAS HASTA 12 CUOTAS CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.